CD-ROM · FÜR PC · SPECIAL 28
MEHR SUPER-SPIELE-HITS AUS DER SHAREWARE · MIT CD
SPECIAL 28
inkl. CD-ROM
PC SHAREWARE SPIELE-HITS
Sonderausgabe
Nr.28
1995
öS 118
sfr 14,80
hfl 19,80
lit 17000
DM 14,80
4 399110 414804
50028
Adventures, 3D-Action, Strategie und Simulationen!
Spiele und Werbung: Das Beste aus dem Pool!
Das große Comeback:
C64 · CPC · Atari XL · Spectrum
Emulatoren und Original-Spiele auf der CD!
PC-Spitzentitel mit Beschreibung:
Slob Zone · R.U.L.E.
Pool Billard · Segelflug
Descent · Cyberpuck
und viele andere
CD-Inhalt:
Über 50 Spitzenspiele aus dem Bereich der Shareware, zusätzlich ausgewählte Werbe- und Promotionspiele sowie Tools für Spieler
Mit tollen Audio-Tracks für Ihren CD-Player!
Alle im Heft behandelten Spiele befinden sich auf der CD

Heiße Scheiben!

...von CDV Software GmbH

CD-ROM

Top 111

Professionelle PC-Anwender sind immer auf der Suche nach aktuellen Software-Sammlungen, die nicht nur Masse ohne Klasse bieten. Doch nun gibt es **TOP111!** Diese CD-Serie wurde für Computer-User konzipiert, die Gutes von Überflüssigem zu unterscheiden wissen. Deshalb enthält sie **111 leistungsfähige und sinnvolle Shareware-Programme zu dem Thema, das Sie interessiert!**

folgende **TOP111** CD-ROMs sind bereits lieferbar:

- Spiele Spiele
- Windows Spiele
- Deutsche Spiele
- Tools für Windows
- Windows Shareware
- Deutsche Shareware

je DM 12,95

Vinyl - Goddess From Mars

Ein **SEXY-Jump&Run-Game** mit vielen witzigen Gags. 256-Farben, wunderschöne Grafiken, ein hitverdächtiger Soundtrack und Digital Sound f/x für Soundblaster sorgen für die passende Umgebung! Ein Spiel von Union Logic! - **Mit Vinyl-Poster!**

NEU!

DM 49,95

Krypton Egg

NEU!

Ein **faszinierendes "Breakout"-Game**, das süchtig macht. Hier werden alle bisherigen und denkbaren Varianten des Spiels vereint. Spielen Sie mit bis zu 100 Bällen und machen Sie sich auf allerlei Verrücktheiten gefaßt. **Super Grafik und 60 umwerfende Level** mit hervorragender Soundunterstützung! **Lizenzierte Vollversion mit deutschem Menü!**

DM 59,95

Internet - der Wegweiser

NEU!

DM 19,95

Das Thema ist heiß! Vom Internet reden alle und jeder will wissen, wie's geht! Auf dieser CD finden Sie **ein hervorragendes Windows-Programm erstellt vom ZEW** (Zentrum für Europäische Wirtschaftsforschung GmbH), **über 25 Sharewareprogramme** zum Thema INTERNET sowie ausführliche **Texte und Hilfestellungen.** Von ARCHIE bis WWW-Server wird Ihnen alles ausführlich erläutert - **Surfen Sie durch's INTERNET!**

NeoBook Professional (Deutsch)

NEU!

NeoBook ist ein **Autorensystem für elektronisches Publizieren und Präsentieren.** Erstellen Sie spielend leicht EDV-basierende Broschüren, elektronische Magazine, interaktive Lernsoftware, uvm. Integrieren Sie Grafiken, Sounddateien und Animationen. NeoBook erstellt aus Ihrer Publikation eine **Programmdatei** (.EXE) **zur beliebigen Weitergabe.** Kein Run-Time-Modul erforderlich! Inkl. Templates, Backgrounds und Fonts! **Kompl. deutsch mit Handbuch (100 S.)!**

DM 99,95
~~DM 179,95~~

NEU!

DM 29,95

Strip-Tease Magazin

Sechs Frauen zeigen Ihnen die Rundungen ihres Körpers. **Über 300 erstklassige Photos** und **4 Videos** bringen Ihnen dieses erotische Feuerwerk näher. Eine entsprechende Sounduntermalung darf natürlich nicht fehlen. Für MS-Windows

CD-ROM

Ankreuzen, Abschicken und die Post geht ab!

Artikel	Best.-Nr.	Preis	
Spiele Spiele	CDR2069	DM 12,95	☐
Windows Spiele	CDR2068	DM 12,95	☐
Deutsche Spiele	CDR2076	DM 12,95	☐
Tools für Windows	CDR2071	DM 12,95	☐
Windows Shareware	CDR2070	DM 12,95	☐
Deutsche Shareware	CDR2072	DM 12,95	☐
Vinyl - Goddess from Mars	CDR2098	DM 49,95	☐
Krypton Egg	CDR2088	DM 59,95	☐
Internet - Der Wegweiser	CDR2081	DM 19,95	☐
NeoBook Pro	CDR2037	DM 99,95	☐
Strip-Tease Magazin Vol.1	CDR2023	DM 29,95	☐
Monats-CD ?/95	CDR9501	DM 3,00	☐

SONDERPREIS!
MONATS-CDs unserer Wahl von 01 bis 04/95 mit aktueller Shareware pro Stück nur DM **3,-**

+ Porto / Verpackung → SUMME

Bestellung !

ABSENDER
· Bitte nicht vergessen ·
Kunden-Nr. (falls bekannt)

Vorname Name

Straße / Haus-Nr.

Land / PLZ / Ort

Datum Unterschrift

☐ Scheck über DM _____ liegt bei. (Versandkosten 7,- DM)
☐ per Nachnahme (Versandkosten 10,- DM)
☐ per Lastschrift von nachfolgendem Konto (Versandkosten 7,- DM)

Bank / Ort

BLZ Konto-Nr.

☐ per Kreditkarte (Versandkosten 10,- DM)

Kreditkarte Ablaufdatum

Kreditkarten-Nr.

Angebot freibleibend. Es gelten unsere AGBs. Gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung unser Eigentum.

CDV Software GmbH

Tel 0721-97224-0
Unsere freundlichen Damen erwarten Ihren Anruf!
Fax 0721-97224-24
Btx *CDV#

Postfach 2749
D-76014 Karlsruhe

Mailbox: 0721-72012, 13 · N,8,1

EDITORIAL

Willkommen im Testlabor!

Zärtlich drehte er die bunte, aufwendig mit Metalleffekt bedruckte Packung in den Händen. Ein kurzer, zweifelnder Gedanke in Richtung der unterernährten Geldbörse – dann stapfte er entschlossenen Schrittes zur Kasse. Auf der Rückseite der Packung, in deren Innerem das wahnsinnig neue und wahnsinnig vielversprechende Hupersyper-Computerspiel verführerisch lauerte, prangte stolz das Preisschild. "Einhundertneununddreißig Mark achtundneunzig", säuselte die bildhübsche Kassiererin, deren lockiges Haar heute besonders blond leuchtete.

Wenige Stunden später beschäftigte er sich schon wieder mit Haaren – nur daß es jetzt seine eigenen waren, und daß er sie nicht bewundernd anstarrte, sondern verzweifelt raufte. Er saß vor seinem PC, und das gerade erworbene Spiel hatte sich soeben als zwar sehr trickreich, aber völlig unspielbar erwiesen. Der auf der Packung gepriesene "Animations-Traum mit Vollbild-Videosequenzen" hatte sich als hoppeliges, stockendes Etwas entpuppt, und die "raumfüllende Sounduntermalung" als kieksige, stotternde Nerverei. Die Actionsequenzen wären selbst für Han Solo zu schwer gewesen, und die Lösung der Spielrätsel war nur jemandem zuzutrauen, der exakt die gleiche Denkweise wie der Spieleentwickler gehabt hätte. Das hätte allerdings bedeutet, daß ein solcher hypothetischer Spieler ebenso wie besagter Spieleentwickler seine Tage vermutlich eher damit verbrächte, in irgendeinem Sanatorium für Mißverstandene hübsche Enten zu malen. Wie auch immer: Der Spielekäufer fühlte sich, als hätte ihn ein kleines Hochhaus sanft gestreift und seufzte: "Hätte ich das Zeug doch bloß vorher testen können, dann hätte dieser Schwampf," – er gab der hübschen Spieleverpackung einen Schubs – "es nie bis auf meinen Schreibtisch geschafft!"

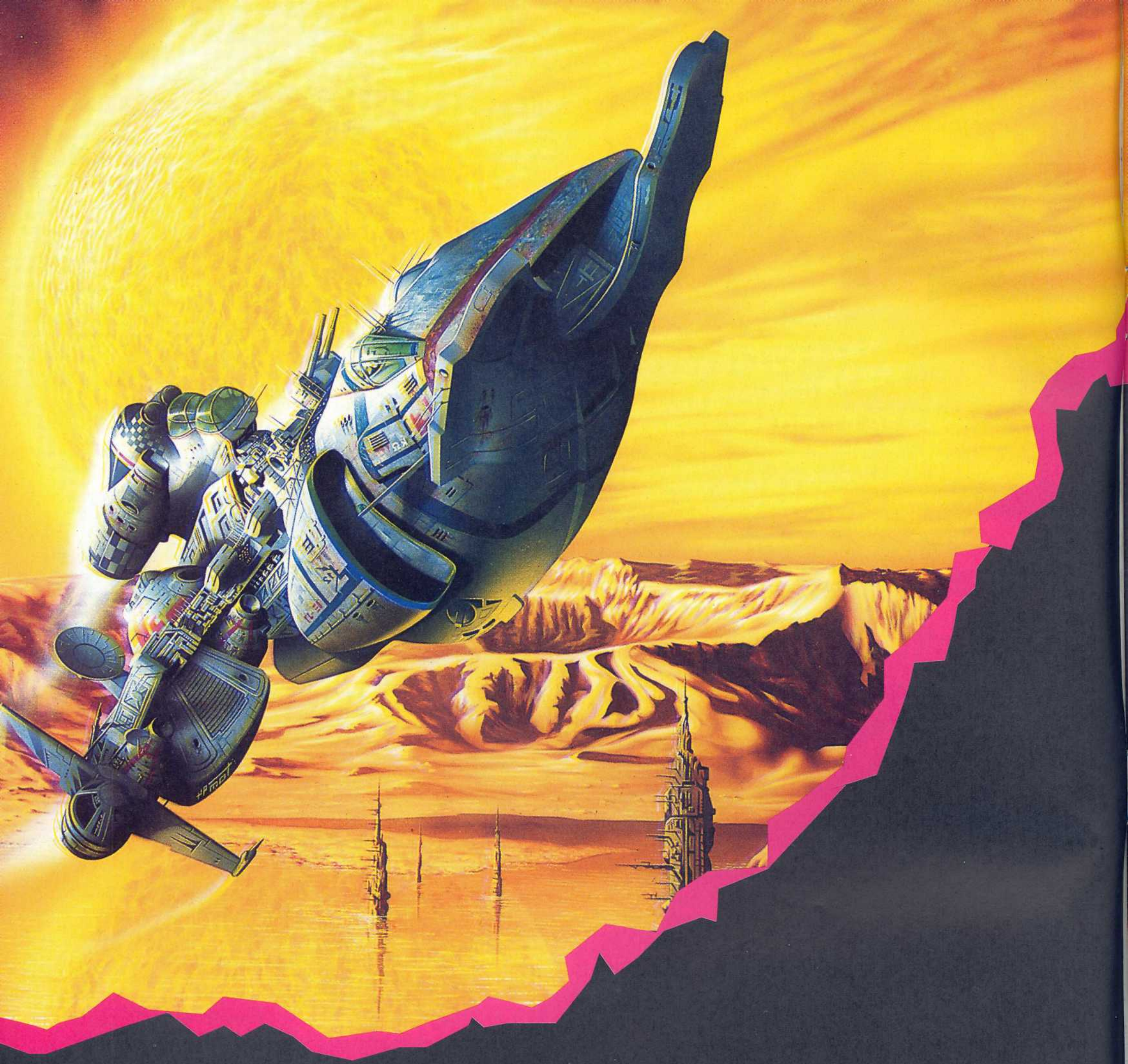
Aber wie hatte doch eine entfernte Schwester ihm einmal geschrieben? "Versuch's doch mal mit Spielen aus der Shareware. Die kann man ausprobieren, bevor man sie bezahlen muß – weil die Testversionen umsonst oder für ein bis zwei Butterbrote weitergegeben werden." Shareware, sprich Schärwär, wurde von professionellen Softies früher eher geringschätzig angesehen. "Ist das ein richtiges Spiel oder Shareware?" wurde da bisweilen süffisant gefragt. Aber das ist lange schon Vergangenheit. Die Shareware ist der Krabbelstube entwachsen. Pfiffige Shareware-Programmierer haben den kommerziellen Entwicklern bereits mehrfach gezeigt, was eine Harke ist – auch auf dem Spielemarkt und seit einiger Zeit auch in Deutschland.

Fast genau vor einem Jahr, nämlich im Editorial zur ASM special 24, habe ich erstmals verkündet: "Sie sind der Tester!" Jetzt lade ich Sie abermals ein, die Perlen der Shareware-Spieleszene, die ich Ihnen im Heft und auf der beiliegenden CD präsentiere, selbst in Augenschein zu nehmen und in aller Ruhe auszutesten. Ich bin sicher, daß auch für Sie etwas Lohnendes dabei ist. Und auch die Spiele aus dem Public-Domain- und Promotion-Bereich, die ich zusätzlich für Sie ausgesucht habe, verdienen mehr als nur einen Blick. Wenn Ihre Augen dann vom vielen Testen müde geworden sind, entspannen Sie sich einfach beim Anhören der Audio-Tracks auf der CD.

Viel Spaß beim Stöbern und möglichst viele erfreuliche "Aha!"-Erlebnisse mit der neuen ASM special wünscht Ihnen Ihr

Peter Schmitz

Peter Schmitz, Chefredakteur



Action

Angriff der Schmutzfinken
Slob Zone 6
Am Anfang war der Fußball
Cyberpuck 8
Steineklopfen im All
Outer Ridge 9
Urzeitliche Schießbude
Time Hunters 10
Abheben zum Duell
VR Slingshot 12
Flieger, grüß mir die Minen
Descent 13
Power auf vier Rädern
Highway Hunter 14
Wenn zwei sich streiten
Sentoo 15
Gut geklettert ist halb gehüpft
Aktuelle Jump'n'Run-Spiele 16
Verbannt
Spielbegleitung für id's Heretic 18
Spukgeschichten
Nitemare 3D für DOS und Windows 21

Geschicklichkeit

Rollin', rollin', rollin'...
Spiele mit Kugeln 22
Der Tisch des Schreckens
1994 Pool 24
Schmetterball
Spiele nach Breakout-Muster 25
Die nachtetrische Ära
Weiterführende Spielideen bei Tetris-Clones 26
Steinschlag
Neue Spiele nach dem "Boulder Dash"-Muster 28

Simulation

Auf dem Wind reiten
Der Segelflug-Simulator SFS-SW 29

Strategie

Sieger und Besiegte
Combat Zone 30
Fürchte dich, Birne!
Hexxagon 31

INHALT

Denk und Knobel

Steinerei
Shih Dao: Kombinationstraining für Windows 36
Paßt's oder paßt's nicht?
Boppin' 37

Handeln, entscheiden, wirtschaften

Spaß zu viert
R.U.L.E. läßt einen Klassiker wiederaufleben 38

Adventure

Im Zeichen des Z
Captain Zins 42
Öko? Logisch!
Das Erbe: Einstieg ins Umweltschutz-Adventure 43
Kosmische Detektivstory
Andromedas Erbe 44
Etwas bunter bitte!
Cleanman jagt die Graumacher 47
Holz, Papier und trockene Sprüche
Abenteuer im Wald 48

Rollenspiel

Spiel's noch mal, Barde!
Bard's Quest 1 49
Beruf: Weltenretter
Excelsior: der klassische Ultima-Stil 50
Ein Ausflug ins Dungeon
Escape from Ragor 52

Reportage

Deutsche Spiele braucht das Land
Zu Besuch bei Jürgen Egeling in Karlsruhe 32
"Verrückte Daten"
Mad Data in Düsseldorf: ein Kurzporträt 35
Die Bochumer "Kunstabteilung"
The Art Department – Werbung mit Spielspaß 40

Das große Comeback

Vielgeliebter alter Brotkasten
Der C64 und wie man ihn auf dem PC emuliert 54
Kantig, aber vielseitig
Amstrad CPC 56
Sir Clive läßt grüßen
Sinclair Spectrum 58
Altstar aus Kalifornien
Atari 400/800 59
Das waren noch Spiele...
Klassiker-Games für die emulierten Oldies 61

Dies & das

Editorial 3
Inhalt/Impressum 4
CD-Legende 64
CD-Box-Einleger 65

IMPRESSUM

HERAUSGEBER
Christian Widuch

CHEFREDAKTEUR (verantwortl.)
Peter Schmitz (sz)

CHEFIN VOM DIENST
Heike Wiegand (wi)

AUTOREN DIESER AUSGABE
Stefan Martin Asef, Thorsten Becker, Andreas Lober, Alexander Schmiegel, Elmar Schwarzl, Boris Theodoroff, Klaus Trafford

COVER-GRAFIK
Thomas Thiel (Airbrush)

ANZEIGENDISPOSITION
Sabine Schmauch,
Tel.: (0 56 51) 97 96-16

ANZEIGENVERKAUF & MEDIABERATUNG
Ulrich Lauterbach (Leitung)
Tel.: (0 56 51) 97 96-25
Gerlinde Rachow
Tel.: (0 56 51) 97 96-14
Dieter Schäfer
Tel.: (0 56 51) 97 96-15
Torsten Bonin
Tel.: (0 56 51) 97 96-12
Fax: (0 56 51) 97 96-44

REPRÄSENTANT IM AUSLAND
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone: GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

Grafikdesign + Satz (DTP)
Dirk Anhof, Regina Sieberheyn, Christian Siebert, Lars Völke

REPRODUKTION
Repro-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG
Druckerei Jungfer, 37412 Herzberg

CD-GESTALTUNG
Roman Müller, Volker Vogeley

CD-HERSTELLUNG
Sono-Press, 33311 Gütersloh

VERTRIEB
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 65203 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Italien

ABONNEMENT
Jahresabonnementpreis (4 Ausgaben)
Inland DM 50,–, Ausland DM 58,–

ABONNEMENT-VERWALTUNG
Anja Frieß
Tel.: (0 56 51) 9796-19

BANKVERBINDUNG
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr.: 244 35-603.
Institut: Sparkasse Werra-Meißner
BLZ: 522 500 30, Kto.-Nr. 63 800
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

VERLAG UND REDAKTION
Tronic Verlag GmbH & Co KG
Hausanschrift Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen:
Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege
Telefon (05651) 9796-0
Telefax (Redaktion) (05651) 9796-44

Hausanschrift Gesch.-Ltg./Redaktionen/Marketing:
Hessenring 32, D-37269 Eschwege
Telefon (05651) 929-0
Telefax (05651) 929-144
Bildschirmtext (BTX) (05651) 929

Postfachanschrift:
Postfach 1870, D-37258 Eschwege

Wiederverwendung des Inhalts nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos kann keine Haftung übernommen werden.

Einsatzbesprechung wie bei den "Großen": Dieser nette Herr im grünen Anzug kommentiert die einzelnen Levels

Angriff der Schmutzfinken

Wer hätte es gedacht? Unter den vielen Doom-Clones findet sich ein Spiel, das garantiert nicht indiziert wird. Bei "Slob Zone 3D" fließt kein Blut, dafür segeln Matsch und Seife durch die Gegend. Wer sich zu stark beschlabbern läßt, muß unter die Dusche. Kolossaler Spielspaß ist garantiert. Alsdann: Alles klar zum Einseifen, Leute!

Wo fließende 3D-Grafik und Texture-Mapping ein Spiel bestimmen, da ist der Gedanke an Doom nicht weit – immerhin hat das wegen seiner Gewalt indizierte Spiel von id Software ganze Heerscharen von Clones unterschiedlicher Qualität nach sich gezogen. Bestimmt haben sich auch die Leute von Deep River bei der Entwicklung von "Slob Zone 3D" an den technischen Features von Doom orientiert – herausgekommen ist jedoch ein wunderbar eigenständiges Spiel im Comic-Stil, das übermütigen Humor und rasantes Tempo atmet. Statt eines Endzeit-Szenarios findet man Gartenhecken und Schäfchenwolken. Statt Monstern gibt es Katzen, Gänse, Schweine sowie allerlei schmutzige Schlabberwesen. Statt Waffen gibt es Wasser und Seife. Statt Verwundungen kriegt der Spielheld Matschladungen verpaßt. Mit eigenwilliger Grafik und kurzweiliger Hintergrundmusik baut das Spiel seine eigene niedlich-skurrile Atmosphäre auf, aber das heißt nicht, daß in der "Schlabberzone" nicht gnadenlos die Post abginge. Das Durchspielen ist hier möglicherweise noch schwerer und braucht besseres Reaktionsvermögen als bei klassischen 3D-Ballerspielen.

Schlüssel-Story

Es könnte doch so einfach sein – ein Spaziergang im virtuellen Park, hier und da einen Schlüssel aufgesammelt und dann mit Bravour den Level beendet! So einfach – wenn da nicht ein paar Wesen mit extrem schmutziger Phantasie herumlungern würden, die nichts Besseres zu tun haben, als unschuldige Leute mit Schleim zu bewerfen, wichtige Durchgänge zu versperren und überhaupt fürchterlich rumzunerven (ich sag' nur "Frosch"!).

Kann man angesichts solcher Augen noch ungerührt mit Seife schmeißen?

Der Held des Spiels ist als Müllsammler unterwegs. Für gesammelten Müll gibt es Geld, das sich wiederum an den herumstehenden Automaten gegen Wasser, Kernseife und Kartons voller Waschmittel (für ganz hartnäckige Fälle) eintauschen läßt. Mit der nötigen Waschkraft im Rucksack läßt sich ganz gut gegen die schmutzigen Widersacher vorgehen.

Busbahnhofsimpressionen

Ohne daß wir uns von dem idyllischen Fleckchen Erde ablenken lassen, auf dem wir uns befinden, werden erst einmal fleißig Dosen, Hamburgerschachteln und ähnliches Zeug gesammelt. Dabei halten wir uns vorsichtig von den umherwatschelnden Gänsen fern. Häuser oder kleinere Wege am Rande werden vorerst nicht betreten.

In der Statuszeile am unteren Bildrand läßt sich ablesen, für wie viele harte Cents wir bereits den Rücken krumm gemacht haben. Hat dieser Wert die Grenze von einem Dollar überschritten, empfiehlt es sich, erst mal zum Startpunkt zurückzukehren. Nur hier steht im er-

sten Level der benötigte Wechselautomat, der den wertlosen Abfall in die für uns wichtigen Reinemacher umtauscht. Um Schweine das Fliegen zu lehren, braucht es nicht viel. Hierzu reicht schon ein sparsamer wassergefüllter Luftballon. Für das Federvieh sollte man sich allerdings schon mit einigen Stückchen Seife bewaffnen.

Derartig gegen unliebsame Überraschungen gerüstet, machen wir uns in den südwestlichen Teil des Geländes auf. Hier finden wir hinter einer Ecke versteckt den grünen Schlüssel. Mit diesem begeben wir uns zurück zum Anfangspunkt. In dessen unmittelbarer Nähe befindet sich eine Tür, die mit dem grünen Schlüssel geöffnet wird und in den Käfig mit dem roten Schlüssel führt. Zwischenzeitlich haben wir wahrscheinlich die eine oder andere Schlammpackung verpaßt bekommen – daher freuen wir uns über die frischen Klamotten, die wir im südöstlichen Bereich finden. Bevor wir nun den Ausgang im Süden ansteuern, wird noch einmal schnell der Putzmittel-Automat konsultiert, um im nächsten Level nicht ganz schutzlos dazustehen.

Slob Zone 3D

Konfiguration: ab 486/33 (4 MB RAM, VGA), Maus, Joystick, SoundBlaster, General MIDI, Registrierung: **29,95 US-$**, Entwicklung und Vertrieb: **Deep River Publishing, Inc.**, P.O. Box 9715-975, Portland, ME 04104-9768, USA

Anstatt nach Fliegen zu schnappen, spuckt er sie aus... — und unser "Slobbed"-Grad steigt

Das Campen ist des Spielers Lust

Im zweiten Level machen wir uns zunächst in den hohen Norden auf. Dort angekommen, sieht man einen Wohnwagen (wie ungewöhnlich auf einem Campingplatz!). Haben wir uns den Weg ins Innere erkämpft, funkelt uns der grüne Schlüssel an. Wieder aus dem Campingwagen heraus, geht es in östlicher Richtung weiter. Oh, wie schön, hier steht ja auch ein Seifenspender! An diesem decken wir uns erneut mit "Munition" ein. Einen Schritt zurück gemacht – und sogleich wird auch ein kleines Schirmchen aufgenommen, welches – ähnlich wie ein Mantel – den "Slobbed"-Grad senkt.

In alter Frische geht es nun zu einem südwestlich stehenden Wohnwagen. Dieser stellt den Zugang zu einem anderen Teil des Campingplatzes dar. Wir folgen dem Pfad und kommen schon nach kurzer Zeit abermals an einem "Haus auf Rädern" vorbei. Hinein! Der Besitzer hat einen blauen Schlüssel liegengelassen, den wir uns kurzerhand schnappen. Nach all den Aufregungen, die hinter uns liegen, geht es jetzt zum Schluß gen Osten und durch die mit einem blauen Schloß versiegelte Tür hindurch. Hat man sich von Katz' und Gans befreit, steht dem Aufgreifen des roten Schlüssels in der Mitte des Gärtchens nichts mehr im Wege. Im Osten liegt nun hinter der roten Tür der ersehnte Ausgang.

Kanalratten

Wer hat als Kind nicht gern an einem der großstadttypischen Gullies gespielt – erfüllt von der gruseligen Vorstellung, einmal durch diesen in die dunklen, glitschigen Abwasserkanäle hinabzusteigen? – Nun, "Slob Zone 3D" bietet diese Möglichkeit. Aber: macht Euch nicht schmutzig!

Vom Startraum aus geht es in östlicher Richtung durch die Tür hindurch. Dahinter kommt ein breiter, kurzer Gang, dem wir bis ans Ende folgen, um nach links abzubiegen. Im Süden finden wir in einem Verschlag den ersten – grünen – Schlüssel.

Mit Items ist im dritten Level anscheinend nicht gespart worden: In dem langen Tunnel, der uns zum grünen Schlüssel geführt hat, finden sich sowohl Schirmchen und Seife als auch jede Menge Zivilisationsmüll.

Nun sind wir in dieser Ecke der Kanalisation fertig. Also zurück zur "Kreuzung" in der Nähe des Startpunkts, und ab durch die gegenüberliegende Tür!

Dieser Automat ist fürs Fortkommen ungeheuer wichtig

Nach erfolgreicher Schlammschlacht mit den lieben Tieren ist Duschen angesagt, da wir nur so ein Versagen beim Überqueren des giftgrünen Schmodders verhindern können. Am jenseitigen Ende der beiden Röhren, zu denen wir kommen, liegen nun der benötigte rote Schlüssel und ein hübsches Jäckchen für uns bereit. Ganz beiläufig erwähnt: Jetzt geht es wieder zum Ausgangspunkt zurück! Dort investieren wir noch einmal alles Geld in Waschmittel und Duschen, anschließend wird abgespeichert. Wenn alles soweit klar ist, geht's durch die grüne Tür in neue Gefilde. Der Hauch eines Luftzugs weist auf den nahen Ausgang hin. Daher: Kräfte mobilisieren und durchhalten! Jetzt nur noch durch die rote Tür... – geschafft!

A Never Ending Story

Das waren – sozusagen im Schnelldurchgang – die drei Welten der Shareversion. Aber täuscht Euch nicht: Bis Ihr die geschafft habt, liegen etliche Spielstunden hinter Euch. Auf die Käufer der Vollversion warten dann noch sieben weitere Welten.

Viel Spaß – und bleibt sauber! ❑

Alexander Schmiegel

Am Anfang war der Fußball

3D-Umgebung, wieselflink animiert und mit Texture-Mapping ausgestaltet. Wie, das kommt Euch bekannt vor? Nein, diesmal wird nicht in Labyrinthen herumgeballert. Vielmehr sind Sportsgeist und blitzschnelle Reaktion beim Spielen mit Plasmabällen gefordert.

Cyberpuck

Konfiguration: ab 386/33, SoundBlaster, Joystick, Maus, Registrierung: **48 DM**, Entwicklung: **Ticsoft**, Programmierung und Grafik: **Peter Hinz, Wayne Paverd**, Sound und Musik: **The Dungeon, Francois Vester**, Vertrieb: **Jürgen Egeling Computer, Waldstraße 49, 76133 Karlsruhe**

Kreuz und quer durch den Raum, und dann mit dem Fadenkreuz aufs Tor gezielt ...

Vor vielen, vielen Jahren kam irgend jemand auf die kuriose Idee, einen Ball zwischen zwei in die Erde gesteckte Stäbe zu treten. Immer wenn zwei Leute das gleichzeitig versuchten, wurde einer ärgerlich – nämlich der, dem der andere gerade den Ball weggeschnappt hatte. Die Folge war meist eine heftige Prügelei, bei der schließlich immer mehr Leute mitmachten, und irgendwann nannte jemand das ganze dann Fußball.

Mit den Zeiten änderten sich auch die Sitten: Während die Fußballspieler im 20. Jahrhundert den Ball friedlich über den Rasen flankten, fand die traditionelle Prügelei nun vorzugsweise auf den Zuschauerrängen statt – für die Spieler beschränkte sich die Gefahr auf ungepolsterte Zusammenstöße und Ausrutscher, sofern sie sich von den Tribünen fernhielten. Heute, im Jahr 2212, sind gute Spieler noch viel seltener als früher. Folglich tut man alles für ihre Sicherheit. Spiele finden nicht mehr mannschaftsweise, sondern nur noch Mann gegen Mann in gepanzerten Gleitfahrzeugen mit Airbag und Klimaanlage statt. Die Gleiter können flink über das Spielfeld jagen und sind mit Magnetfeldern ausgestattet, die es erlauben, den Ball aufzunehmen und vor sich her zu schieben (entspricht dem einstigen "Dribbeln"). Es geht dann darum, sich diesen Ball vom Gegner nicht wieder abjagen zu lassen und ihn möglichst zielgenau ins Tor zu befördern. Torwarte sind überflüssig, da das Tor mittlerweile auf sich selber aufpassen kann. Im ersten Spiellevel bleibt es noch ruhig stehen und harrt der Dinge. Bei den weiteren läuft es unruhig an der Wand entlang oder rotiert im Raum umher. Schließlich soll die Sache ja bei aller Bequemlichkeit auch nicht zu einfach werden.

Unauffällig wird ein gelungener Treffer verkündet

Also, bitte einsteigen in den Spielgleiter Marke "Speed Star", und herzlich willkommen zu einer Partie "Cyberpuck". Der gegnerische Gleiter wird vom PC oder per Netzwerk von einem menschlichen Mitspieler an einem zweiten Rechner gesteuert.

Für jedes Tor erhält man einen oder zwei Punkte, je nachdem, wie weit der Schütze jeweils vom Tor entfernt war. Das Cyber-Spielfeld ist zunächst rechteckig – mit fortschreitendem Schwierigkeitsgrad wird es aber immer verwinkelter, und Trennwände machen geschicktes Manövrieren erforderlich. Hat ein Spieler fünf Punkte erreicht, öffnet sich eine Tür zu einem Tuning-Shop. Dieser führt allerlei nützliche Gerätschaften, die etwa die Geschwindigkeit der Gleiter erhöhen oder ihr Magnetfeld verbessern können. Auch ist es möglich, dem Gegner Wände in den Weg zu stellen, und vieles mehr.

Ist ein Spieler im Ballbesitz, so wird dies im Gleiter des Gegners auf einem Display angezeigt. Daraufhin wird der alles versuchen, um einen Torschuß zu verhindern. Er nähert sich also dem Ballbesitzer und boxt ihm ordentlich eins mit der Maus-, Joystick- oder Leertaste. Schon löst sich der Ball aus dem Magnetfeld und jagt von dannen. Durch das Überraschungsmoment begünstigt, kann der Angreifer dann versuchen, den Ball selbst einzufangen, und seinerseits in Richtung Tor streben – schließlich ist der angerempelte Spieler schon genug damit beschäftigt, verdutzt aus der Wäsche zu schauen.

Wem das Spielprinzip bekannt vorkommt, der hat völlig recht: Vor gut zwölf Jahren hieß die Sache "Ballblazer", war von Lucasfilm Games und ein Riesenknüller auf dem 8-Bit-Atari. Schön, daß jemand das tolle Spiel auf den PC umgesetzt und durch zusätzliche Elemente verfeinert hat. ❑

Boris Theodoroff

Steineklopfen im All

Outer Ridge

Konfiguration: ab 386 (VGA, 4 MB RAM), SoundBlaster, Gravis Ultrasound, analoger Joystick. Registrierung: **48 DM**. Entwicklung: **John McCarthy**, Musik: **Karsten Koch**, Vertrieb: **Jürgen Egeling Computer**, Waldstraße 49, 76133 Karlsruhe

Schon Han Solo waren sie ein Dorn im Pilotenauge, aber in "Outer Ridge" sorgen sie für Punkte und sind ein reines Vergnügen: Asteroidenfelder.

Um den Level zu beenden, muß dieses 'Exit'-Schild gefunden werden

Draufhalten, was die Kanonen hergeben

Der Weltraum – unendliche Weiten und unendlich viele Gefahren. Dazu gehören nicht zuletzt schwebende, heimtückische Geröllstrecken, die schon so manchen Raumgleiter verbeult haben. Bei "Outer Ridge" ist es Eure Aufgabe, ein solches Asteroidenfeld zu räumen. Im Auftrag der "Schnellen Hyperraum-Integritäts-Truppe" (S.H.I.T.) fliegt Ihr einen wendigen Raumgleiter, der über reichlich Feuerkraft verfügt.

Ihr jagt hinter den Asteroiden her und zerlegt sie in ihre Einzelteile. Darin liegt auch schon der Haken: Ein großer Asteroid zerplatzt in mindestens drei kleinere Brocken, die dann noch schwerer zu treffen sind. In diesen Fragmenten sind dann zum Teil kleine Bonussteine verborgen. Die punkteträchtigen Boni werden einfach angerempelt, keinesfalls abgeballert. Man muß also schon schauen, was man trifft – nicht alles mit Dauerfeuer wegblasen, sondern jeden Steinklumpen mit kurzen Stößen beschießen und aufpassen, was er in sich trägt. Getroffene Felsen bringen ordentlich Punkte ein, abgeschossene Bonussteine zählen negativ.

Das Einfangen der Boni will allerdings gekonnt sein – einmal freigesetzt, rasen sie quietschfidel durchs All. Blaue Bonussteine sind Power-Ups und frischen die Schutzschildenergie auf. Das ist bitter nötig, denn bei jedem Zusammenstoß mit einem Asteroiden leidet der Schutzschild des Gleiters. Rote Bonussteine liefern Munition für die Zweitwaffe – eine Zwillingskanone. Eure Standardwaffe, die vom Programmierer liebevoll "Rotzer" genannt wird, verfügt über unbegrenzte Mengen an Munition, die ein appetitlich schleimartiges Aussehen aufweist. In der Vollversion des Spiels gibt es noch weitere Waffen, aber schon mit den ersten beiden macht es unheimlich Spaß, die Felsbrocken zu kosmischem Kies zu verarbeiten. Um die Sache ein wenig zu erschweren, tauchen hin und wieder kleine grüne Kugeln auf, die Ihr als Eure Feinde betrachen dürft. Spätestens nach der dritten Feuersalve eines solchen Kügelchens auf Euer Schiff wißt Ihr warum.

Bei dem Spiel gehen dem medizinisch halbgebildeten Computerfreak unweigerlich die Bilder einer Laser-Nierensteinzertrümmerung durch den Kopf (soll das nicht auch so ähnlich funktionieren?). Die tolle Grafik in der Auflösung 320x400 ist sehenswert. Untermalt werden die eifrigen Kampfhandlungen von rhythmischer Musik und fetzigen Soundeffekten.

Im Cockpit des Raumgleiters sind oben links und rechts zwei Radarschirme eingeblendet, auf denen jedes Objekt in Eurer Nähe erscheint. Der Schirm rechts bringt die Ansicht in Flugrichtung, der linke betrachtet die Sache von oben. Auf den Schirmen sind neben den zu zerstörenden Brocken auch die Bonussteine mit ihren Farben zu erkennen.

Das Ziel des Spiels ist die Zerstörung einer bestimmten Anzahl an Asteroiden. Wie weit man diesen Auftrag erfüllt hat, wird in Prozentwerten am Armaturenbrett angezeigt. Ab 100% blinkt das Display, und jetzt geht die Suche nach dem "Exit"-Stein los. Erst wenn man diesen überflogen hat, ist die Runde beendet. Im Radarschirm ist er durch einen weißen Punkt gekennzeichnet, was die Sache um einiges erleichtert.

Das Spiel steuert man am besten mit einem analogen Joystick, aber auch über Tastatur ist es gut kontrollierbar. In Normalstellung zieht das Schiff nach oben, wenn der Joystick nach vorne oder die Pfeiltaste "hoch" gedrückt wird – etwas gewöhnungsbedürftig. Im Setup gibt es zum Glück eine Option, die diese Richtung umkehrt. "Outer Ridge" steuert sich dann wie jeder andere Flugsimulator: Zieht man den Joystick nach hinten, steigt der Raumgleiter. ❑

Boris Theodoroff

Die Dinos werden betäubt und ins Jahr 2410 gebeamt

Urzeitliche Schießbude

Im Jurassic Park der Zukunft werden nicht wie bei Spielberg Nachzüchtungen gezeigt, sondern ausschließlich Original-Dinos aus der Original-Urzeit. Um die notwendigen Exemplare mit Hilfe von Betäubungswaffen einzufangen, sind die "Time Hunters" in der Vergangenheit unterwegs. Na denn – fröhliches Saurierschießen!

Ein findiger Vergnügungsindustrieller kommt im Jahre 2410 auf die Idee, einen Dinosaurierpark zu eröffnen (vielleicht hat er einen alten Film gesehen...). Da aber die Nachbildung der Giganten aus Genresten auch im 25. Jahrhundert eine Utopie ist, bedient man sich der erprobten Zeitmaschine und schickt einen Trupp Jäger in die Vorzeit, um die gewünschten Tiere zu besorgen. Die Dinos werden betäubt und in ihr neues Zuhause gebeamt. Allerdings ist die Sache für die Jäger nicht ungefährlich – schließlich wimmelt der Urwald nur so von wilden Tieren, die noch nie mit Menschen in Berührung gekommen sind.

Time Hunters

Konfiguration: 286 (Maus), SoundBlaster, Registrierung: **49 DM**, Entwicklung und Vertrieb: **WSP-Software**, Schröder/Epple GbR, Rangenbergstr. 20/47, 72766 Reutlingen.

Das Spiel "Time Hunters" vom schwäbischen Entwicklerteam WSP-Software baut vom Prinzip her auf dem fünf Jahre alten Sharewareklassiker "Shooting Gallery" auf. Dort ging es darum, mit dem zum Fadenkreuz umgestalteten Mauszeiger in einer Schießbude eine Reihe von vorbeifahrenden Gegenständen zu treffen, Tontauben zu erwischen und Schießübungen auf Scheiben oder Pappkameraden zu veranstalten.

Auch bei den Time Hunters ist das sichere und schnelle Zielen Trumpf. Dinosaurier aller Rassen und Größen laufen, fliegen und schwimmen durch eine urwaldmäßige Landschaft, die aus Bäumen, Flüssen, Dickicht und Hügeln besteht. Es werden verschiedene Aufträge erledigt – vor jeder Mission sieht der Jäger auf seinem Armbanddisplay, welche Bedingungen jeweils für den Abschuß gesetzt sind. Mal soll nur eine bestimmte Saurierart geschossen werden, mal ist eine Mindestpunktzahl zu erreichen. Zeit und Munition, die für jeden Auftrag zur Verfügung stehen, sind begrenzt. Im Hintergrund schweben aber an kleinen Fallschirmen Bonuskisten herab, die neues Futter für die Betäubungskanone oder einen Zeitzuschuß liefern – sofern man sie voll trifft. Die Kisten sind jedoch klein, und sobald etwa Zweige die herabschwebenden Güter verdecken, kann man sie vergessen. Auch die Jagd auf die Saurier ist alles andere als einfach. Spätestens im Nacht-Level, bei dem man die zu treffenden Tiere inmitten der sich bewegenden Urwaldschemen mehr ahnt als sieht, werden auch gestandene Ballerspielfreunde ihre Schwierigkeiten bekommen. Eine besondere Herausforderung stellt der Raubsaurier dar, der in unregelmäßigen Abständen links unten im Bild sozusagen direkt vor der Nase des Jägers auftaucht – wenn auch immer nur für einen klitzekleinen Moment.

Das Armbanddisplay gibt an, welcher Auftrag vor dem Rücktransport zu erfüllen ist

Am oberen Bildrand wird ständig der aktuelle Munitionsvorrat angezeigt. Immer wenn ein Gürtel mit Betäubungspatronen leergeschossen ist, wird ein neuer angebrochen – sofern noch einer da ist. Geht dem Jäger die Munition aus, so erwischen ihn die unberechenbaren Raubtiere der Urzeit, und das Spiel ist verloren.

Time Hunters setzt eine sehr flüssig und zuverlässig handhabbare Maus voraus. Das Spiel trainiert die Reaktionsfähigkeit und den präzisen Umgang mit der Maus – darüber hinaus macht es durchaus auch Spaß, einfach mal wieder ohne Sinn und Verstand in der Gegend herumballern zu können. ❑

Boris Theodoroff

Da hat er es wohl leider nicht geschafft...

Zeitschrift ist gut – CombiMAG ist besser!

NEU

Incl. CD-ROM für nur 19,90 DM

Ab 19. Mai 1995 im Handel! Wie alle TRONIC-Zeitschriften im Regal bei den Computer-Magazinen

Das Shareware-Magazin mit CD-ROM!

NEU!

Sämtliche im Heft beschriebenen Shareware-Programme sind auf der CD-ROM enthalten!

nur DM 16,80

Heft 2 seit 07.04.95 im Handel!

Heft 1 ist noch beim TRONIC-Verlag erhältlich und kann telefonisch unter der Rufnummer (0 56 51) 97 96-18 oder per Fax unter (0 56 51) 97 96-44 bestellt werden!

TRONIC VERLAG GMBH & CO.KG

Fliegerduell

Der hat gesessen!

Eine atemberaubende dreidimensionale Arena. Darin umkreisen zwei Kampfflugzeuge einander wie zornige Raubvögel. In einem davon sitzt Du. Klassische Musik erfüllt den futuristischen Kampfplatz. Plötzlich wird Dein Flieger getroffen und vollführt einen irrwitzigen Tanz. – Auf "VR Slingshot" sollten sich am besten nur Leute einlassen, die schwindelfrei sind.

Alle reden von Virtual Reality – "VR Slingshot" tut einen Riesenschritt in diese Richtung. Das Shareware-Spiel bringt auf LCD-Shutter-Brillen eine echt räumliche stereoskopische Darstellung. Aber auch den Benutzern ganz gewöhnlicher VGA-Monitore bringt das voll echtzeitanimierte Flugkampfspiel jede Menge Spaß. Eine zu allen Seiten hin abgeschlossene würfelförmige Arena bildet den Schauplatz für den Kampf des Spielers gegen den computergesteuerten Kontrahenten.

Die gewöhnungsbedürftige Steuerung arbeitet mit Joystick und Maus zugleich: Die Maus dient sozusagen als Gaspedal, während man Steige- und Sink-, Roll- und Lenkbewegungen sowie die Bordwaffen mit dem Stick unter Einsatz beider Joystickknöpfe steuert. Um eine Kurve zu fliegen, muß man bei gleichzeitigem Drücken des zweiten Feuerknopfes den Stick zur Seite neigen – Einsteiger, die erst mal nur den Stick bewegen, finden sich schnell ziellos um ihre Längsachse rollend wieder.

Der Konfigurationsdialog des Spiels geht sehr ins Detail und stellt schon für sich eine Herausforderung dar. Ganz penibel gleicht man hier den Wertebereich des Joysticks ab. Ein Tip: die Empfindlichkeit möglichst niedrig einstellen. Im Konfigurationsbildschirm lassen sich auch Energievorrat und -verbrauch für beide Flieger vorgeben. Wenn man hier den Computer ordentlich benachteiligt, wird die Sache richtig spielbar. Auch ein Herabsetzen der Spielgeschwindigkeit ist gerade für Einsteiger zu empfehlen.

Im Spiel geht es dann darum, den Gegner möglichst schnell mit gezielten Schüssen der Laserkanone so zu treffen, daß sein Schutzschild zusammenbricht und sein Energievorrat auf Null geht. Auf dem Monitor wird am unteren Bildrand in der ersten Zeile links der eigene Energiepegel und rechts der des Gegners angezeigt. Wird ein Flieger getroffen, wirbelt er wie verrückt durch die Gegend, was ihn für die nächsten fünf bis zehn Sekunden kampfunfähig macht – jedenfalls so lange, bis der Pilot sich wiederaufgerappelt und das bockige Maschinchen wieder in seine Gewalt gekriegt hat. Verschiedene Trainingsmodi stehen zur Verfügung, bei denen das gegnerische Flugzeug noch nicht zurückschießt. In vier Stufen kann eingestellt werden, ob der Flieger still auf der Startbahn auf seine Zerstörung warten soll oder ruhige Kreise durch die Lüfte zieht und dem Fluglehrling ein gutes Ziel abgibt. Der Trainingsgegner kann auch angewiesen werden, permanent das Flugzeug des Spielers zu verfolgen. Da ist es erst einmal notwendig, ihn abzuschütteln, bevor das Feuer eröffnet werden kann.

VR Slingshot

Konfiguration: ab 486/25 (analoge Joysticks, Maus), LCD-Shutter-3D-Brille, Sound Blaster, GM, Registrierung: **39 US-$**, Entwicklung: **John C. Schultz, Ixion Inc.**, Musik und Effekte: **Paul J. Radek**, Vertrieb: **VR Slingshot**, 1335 N. Northlake Way, #102, Seattle, Wash. 98103, USA

Lasershow

Beim Feuern der Laser muß mit einkalkuliert werden, daß die Strahlen am Boden, an Flugzeugen und Einrichtungen der Arena reflektiert werden. So kann ein eigener Schuß entsprechend den Regeln der Physik leicht zum Bumerang werden. Mit ein wenig Übung läßt sich auf diese Weise aber auch ein Treffer "über Bande" erzielen.

Damit die Verfolgung des Gegners nicht zum Suchspiel ausartet, befindet sich in der Mitte des Bildschirms ein Vektorpfeil, der in Verlängerung auf das andere Schiff zeigt: ein grauer Strich mit rotem Ende. Sind seine Farben umgekehrt, so heißt das, daß sich der Gegner hinter dem Schiff des Spielers versteckt.

Bei der Vollversion des Spiels ist es zusätzlich möglich, Cyberball zu spielen – ein Flugzeug-"Fußball"-Spiel der besonderen Art, von dem es in der Shareversion nur eine Demo gibt (die allerdings ein echter Augenschmaus ist). In der Vollversion kann außerdem wahlweise ein realer Mitspieler den Gegenpart per Nullmodem oder Telefonleitung übernehmen. Das gibt dem Cyberkampf-Erlebnis zusätzliche Würze. ❑

Boris Theodoroff

Flieger, grüß mir die Minen!

Es rumort im Bergwerk: Fremde Eindringlinge sind dabei, die Zivilisation des Sonnensystems zu überfallen. Eine Minenkolonie auf Pluto scheint ihnen bereits in die Hände gefallen zu sein. Descent schickt den Spieler in einem bewaffneten Gleiter hinunter, um die Schächte und Stollen schwebenderweise zu durchsuchen, menschliche Geiseln aus der Hand der Fremden zu retten und das logistische System der Invasoren durcheinanderzubringen.

Bei Descent hat man es anders als bei bekannten 3D-Ballerspielen nicht mit laufenden Menschenfiguren, sondern mit schwebenden, wendigen Robotsonden zu tun. Daher ist die Spielaction unblutig und um etliches eleganter als gewohnt. Das Gleiterchen, mit dem der Spieler unterwegs ist, kann sich um alle denkbaren Achsen drehen – hier wird tatsächlich eine echt dreidimensionale Bewegung im Raum simuliert. Für das merkwürdige Bergwerkssystem von Descent ist das auch nötig, denn hier bewegt man sich nicht bloß in hübsch geraden Gang- oder Kammerkonstruktionen. Vielmehr gilt es, Steigungen zu überwinden und sogar ringförmige Stollen zu durchsuchen. Freunden des flinken Feuerfingers wird einiges an attraktiven Zielen geboten: Bildschirme implodieren, feindliche Sonden zerplatzen zu sehenswerten Feuerbällen, rotierende Fenster wollen mit dem Laser gestreichelt werden. Die Bordartillerie, die man von Haus aus mitbringt, hat keine allzu dramatische Wirkung. Zusatzwaffen lassen sich im Laufe des Spiels aufsammeln. Nach einiger Zeit finden sich sogar Raketen mit ziemlich hoher Zerstörungskraft, außerdem Bomben, die man zur gezielten Abwehr von Verfolgern fallenlassen kann. Wenn man sich nicht selbst schachmatt setzen will, sollte man gerade die kräftigeren Waffen sehr vorsichtig einsetzen.

Bonuswaffen, Energie- und Munitionsauffrischer verbergen sich hauptsächlich in den verwinkelten hohen und tiefen Bereichen des Stollensystems. Es lohnt sich, gerade an engen und unscheinbaren Zugängen nicht vorbeizuhuschen.

Die Descent-Welt ist tatsächlich dreidimensional – die per Automapping gezeichnete Levelkarte bringt es an den Tag

Das Ziel jedes Levels besteht darin, den Schlüssel zu einem schwer bewachten Geheimraum zu finden. Hat man ihn erreicht und die Maschine darin zerstört, bleibt nur noch sehr wenig Zeit, bevor der gesamte Level in die Luft fliegt. Da man nur drei Leben hat und der Spielstand erst nach der Explosion automatisch gespeichert wird, sollte man zwecks rechtzeitigen Davonkommmens beizeiten auf die Turbotaste drücken (die sich übrigens im Spielsetup frei definieren läßt). Aber Vorsicht: Die turbounterstützte Raserei wird erst durch erneutes Betätigen derselben Taste wieder beendet.

Zur Orientierung dient die automatisch mitzeichnende Levelkarte, die nach Belieben gezoomt und im Raum gedreht werden kann. Dennoch ist es nicht schwer, sich im Gewirr der über- und untereinanderliegenden Gänge zu verirren – und ehe man sich versieht, ist man im Kreis geflogen. Kleine Faustregel für Anfänger: Dort, wo keine Gegner mehr sind, seid Ihr schon gewesen!

Wie wütende Hummeln begegnen die feindlichen Flugkörper dem Spieler. Vor lauter Streß bleibt kaum Zeit, die wunderhübsch geratene Optik des Minensystems zu genießen

Ein Mehrspielermodus kann Ballerspiele noch schöner machen. Bereits in der 7-Level-Shareversion von Descent gibt es die Möglichkeit, über ein Netzwerk zu spielen. Bei der Vollversion können gleich mehrere Spieler in Teams mit- oder auch gegeneinander antreten. ❑

Klaus Trafford

Descent 1.1

Konfiguration: 386DX/33 (4 MB RAM, VGA), Maus, Joystick, SoundBlaster, Vollversion: **119,95 DM**, Entwicklung: **Parallax Software**, USA, für Interplay, USA, Vertrieb: **Bomico**, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, über Software-Fachhandel.

Achtung, Aufnahme!

Um Eurer kleinen Schwester oder dem Porschefahrer von nebenan mal so richtig zu zeigen, was Ihr als Bergwerkspilot drauf habt, könnt Ihr Descent einen kleinen Erinnerungsfilm von Eurem Flug anfertigen lassen. **<F5>** startet die Aufzeichnung, und schon wird der Kampfgleiter des Spielers von einer virtuellen Kamera verfolgt. Ein erneuter Druck auf **<F5>**, und die Aufnahme wird gestoppt. Der "Film" ist dann automatisch gespeichert, und man kann ihn später ebenso wie das eingebaute Spieldemo jederzeit wieder ablaufen lassen. Auch für diejenigen, die lieber Standbilder mögen, hat Descent eine geeignete Funktion parat: **<F9>** speichert den aktuellen Screen als PCX-Bilddatei.

Power auf vier Rädern

Da wäre Mad Max glatt neidisch geworden, wenn er Highway Hunter gekannt hätte. Mit viel Feuerkraft schießt sich der M.A.S.T.E.R. durch die Autobahnen der fernen Zukunft.

Highway Hunter

Konfiguration: ab 386/40, Joystick, SoundBlaster, Registrierung: **45 DM**, Entwicklung: **Omega Integral Systems**, Rußland, Programmierung: Alexander Safanov, Vertrieb: **Epic MegaGames Deutschland**, Mendelssohnstraße 15d, 22761 Hamburg.

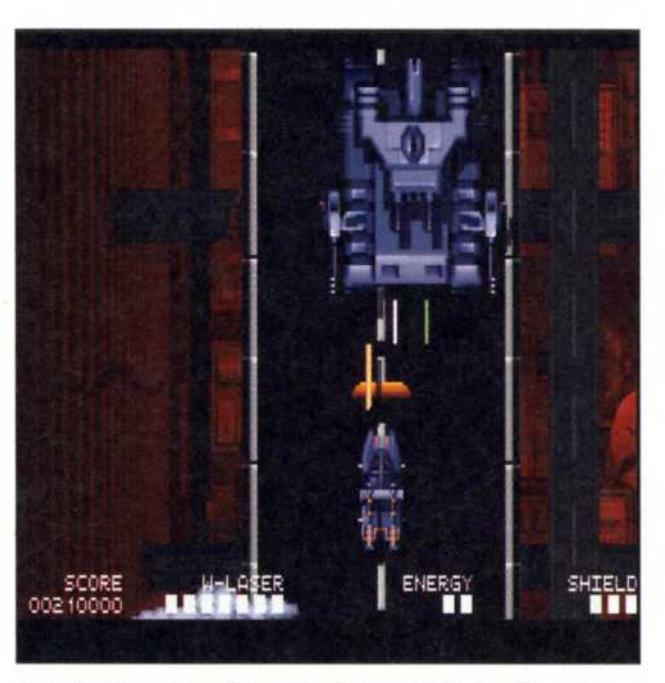
Eines schönen Tages kommen ein paar einflußreiche Leute irgendwo im Universum auf die Idee, die Erde zu besetzen und mit Terraformern ein wenig umzumodeln, um das Leben darauf angenehmer zu gestalten. Das Problem liegt bloß darin, daß die Terraformer bei ihrer Arbeit automatisch jedes menschliche Wesen um die Ecke bringen. Also gilt es, die gutgemeinten Bauarbeiten zu verhindern.

Der Held des Spiels "Highway Hunter" befindet sich zufällig gerade als Gefangener in einer Werkstatt der außerirdischen Finsterlinge, wo er Zugriff auf den neusten Prototypen des *Multi-Attack-Super-Turbo-Energy-Rangers*, abgekürzt M.A.S.T.E.R., hat. Die Gelegenheit ist günstig, also reißt er sich das Ding unter den Nagel und verschwindet. Auf der Flucht begegnen ihm etliche unfreundliche Gestalten, die ihn aufhalten möchten. Der Vorteil des geklauten Fahrzeugs ist dessen unschlagbare Bewaffnung: Mit Laserkanonen, Raketenwerfern und Schilden wird der Kampf gegen die skrupellosen Fremden angetreten.

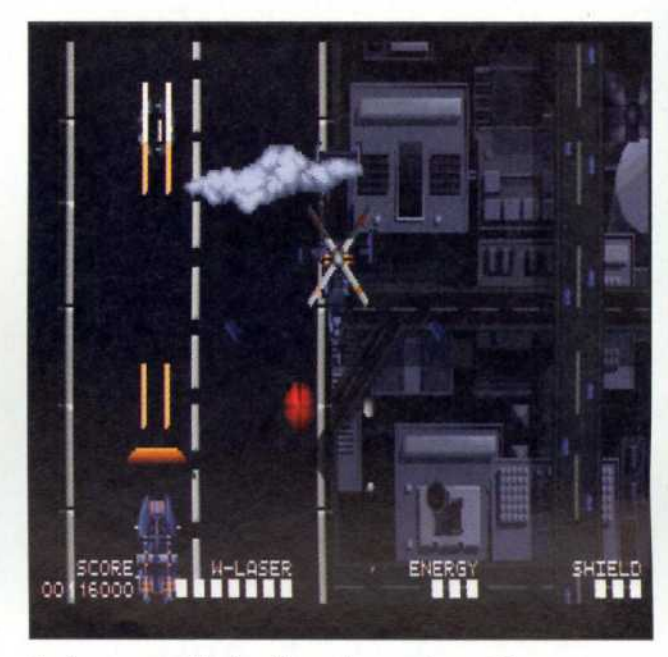
Auf dem Highway geht es eigentlich nur darum, alles wegzupusten, was dem Helden in die Quere kommt. Die kurvige Straße erschwert das allerdings erheblich. Auf dem Weg in die Freiheit tauchen neben gewöhnlichen, unbewaffneten Fahrzeugen noch unschöne Dinge wie Minen, Geschütze und Hubschrauber auf – Vorsicht, der Gegner wehrt sich. Das Glück liegt aber wieder mal auf der Straße – in Form von verschiedenen Bonussymbolen, die das Energiekonto, das Waffenarsenal oder den Schutzschild auffrischen.

"Troubleshooting"

Das Spiel hat alle Züge eines guten Shoot'em-Ups. Feindliche Gestalten treten von allen Himmelsrichtungen an den Helden heran und versuchen, ihm den Garaus zu machen. Um Tastatur und Nerven zu schonen, ist eine Dauerfeuer-Funktion bereits aktiviert. So kann man getrost mit dem Finger auf der Leertaste bleiben und freudig die Kampfwagen von der Straße blasen. Knifflig sind die seitlich installierten Kanonen, die senkrecht zur Fahrtrichtung schießen. Diese Geschütze sind nicht leicht zu treffen, da sie weit am Rand liegen und ziemlich gut gepanzert sind. Wenn man sie nicht unbedingt mitnehmen will, läßt man sie einfach links liegen und weicht ihren Schüssen aus. Auch die Hubschrauber sind etwas haarig, da jeder über eine Batterie Raketen verfügt.



Der Endgegner ist mit einer ruhigen Hand leicht zu bewältigen



Aufpassen: Hubschrauber schmeißen ganz unangenehm mit Raketen!

Schutzschilde wehren gegnerische Schüsse ab. Man kann damit auch unliebsame Genossen von der Straße schubsen. Freilich kostet das eine Menge Schildenergie, daher läßt man es besser bleiben. Gegen Ende eines Levels lohnt es sich, einen Frontalschild zu erlangen, da der Endgegner so einiges an Artillerie gegen den Helden aufbringt. Der "Levelwatz" feuert aus seinen Kanonen immer in einem bestimmten Rhythmus. Mit dem richtigen Timing kann man seinem Beschuß durch schnelles Hin- und Herlenken entgehen.

Pro Level hat man fünf Energiepunkte, die durch feindlichen Beschuß entsprechend reduziert werden. Auf der Strecke gibt es allerdings Energiedepots, die der Auffrischung des Vorrats dienen. ❑

Boris Theodoroff

Sentoo, Vers. 1.01

Konfiguration: ab 486DX2/66 (8 MB RAM, Local-Bus-SVGA), SoundBlaster, Joystick, Registrierung: **29,47 US-$**, Entwicklung und Vertrieb: **47-TEK c/o Distribution Solutions**, 5070 Santa Fe Street, San Diego, CA92109, USA.

Wenn zwei sich streiten

Dann mal frisch ans Werk: Die blauen Balken links und rechts oben geben Auskunft über die verbleibende Anzahl an Leben

Ein Prügelspiel mit "realtime rendered" 3D-Grafik ist auf dem PC schon etwas Besonderes. Wenn es aber auch noch Shareware ist, wird das Antesten für jeden Action-Fan zur Pflicht. Also, wie wär's mit einer Partie Sentoo?

'En garde, Schuft!' – Im Zwei-Spieler-Modus macht Sentoo am meisten Spaß

Angesichts solcher Muskeln dürften selbst hormongestählte Bodyfanatiker blaß vor Neid werden

Wer wirklich schöne Prügel verspricht, darf auch anspruchsvoll sein: Ein 486DX/2-66 mit Local-Bus-SVGA und 8 MB RAM ist das Allermindeste – darunter fängt Sentoo gar nicht erst an. Dafür sieht die Grafik im Spiel entsprechend schnieke aus, obgleich sie bloß mit 320x200 Punkten aufgelöst ist. Nur wenn man sich zur Registrierung entschließt und eine Matrox MGA Impression Plus oder Lite sein eigen nennt, darf man sich an 640x400 Bildpunkten und 65000 Farben ergötzen. Wer übrigens die Vollversion ordert, erhält von den Sentoo-Machern als Zugabe noch die Vollversion eines weiteren Action-Spiels.

Die Story zu Sentoo ist schnell erzählt: Man braucht keine! Genreüblich wird "Mann gegen Mann" in einem begrenzten Terrain gekämpft, wobei wechselnde Blickwinkel das Flair einer Fernsehübertragung vermitteln. Je nach Abstand der Spieler und Lage auf dem Plateau zoomt eine Kamera die Kontrahenten heran, kreist um sie herum oder bietet andere Perspektiven. Wer seinen Gegner dreimal erledigt hat, geht aus dem Kampf als Sieger hervor. Erst in der Vollversion werden zum Spielgeschehen begleitende Full-Motion-Videos gezeigt, welche den Kämpfen jedenfalls ansatzweise einen tieferen Sinn vermitteln sollen.

Wer den Computer vernichtend geschlagen hat, darf seine Zerstreuung in einem Zweikampf mit einem menschlichen Lieblingsfeind suchen. Dies ist jedoch leider nicht per Modem oder Netzwerk, sondern nur an einem Rechner möglich. Die Programmierer haben allerdings upgrademäßig so einiges angekündigt (darunter die Unterstützung bestimmter 3D-Chips in künftigen Programmversionen), und so ist ja vielleicht auch eine spätere Netzwerkoption noch denkbar.

Der Spielspaß, der durch die hervorragende Grafik gefördert wird, leidet nur leicht durch die etwas umständliche Steuerung. Besser als die meisten anderen PC-Prügelspiele ist Sentoo allemal. ❑

Alexander Schmiegel

Gut geklettert...

Jump'n'Runs gehören zu den beliebtesten Spielen auf Konsolen- und Computersystemen. Die Helden kämpfen sich springenderweise durch ihre Abenteuer, egal ob sie Mario, Keen, Sonic oder Duke heißen.

Niedlich ist es schon anzusehen, wenn daumengroße animierte Heldenfiguren über Kisten hüpfen, bunten Goodies nachjagen und unangenehme Gestalten vertreiben. Jump'n' Run-Helden sind in Bewegung: Ständig geht es darum, von links nach rechts, von oben nach unten oder von quer nach schief eine Spielwelt zu durchlaufen, um halbwegs heil und mit möglichst hohem Punktestand das Ende jedes Levels zu erreichen. Feindberührungen oder "Badies" kosten Energie und Leben, Hindernisse wollen ausgetrickst sein, und dann wartet da ja auch noch am Schluß jedes Spielabschnitts der "Levelwatz" oder Endgegner.

Lecker, lecker

Der Clown Willy spielt bei der "Wissoll Circus Trophy" die Hauptrolle. Er tut eigentlich nichts anderes, als Süßigkeiten in der Spielwelt einzusammeln. In jedem Level gibt es eine Sorte Leckereien, auf die Willy besonderen Wert legen muß. Hat er die vorgegebene Anzahl davon eingesammelt, ist der Auftrag erfüllt, und er taucht in die nächste Spiellandschaft.

Für die schnelle Fortbewegung sorgt sein kleines Auto, das dem von Roger Rabbit ziemlich ähnlich sieht. Der Wagen hat leider einen riesigen Nachteil, den wohl jeder Autofahrer kennt: Auf geheimnisvolle Weise leert sich der Tank immer wieder. So muß Willy fortlaufend Gummidinos aufsammeln, die sich als Treibstoff verwenden lassen.

Wenn es ums Klettern von Plattform zu Plattform geht, wird der Wagen kurzzeitig stehengelassen. Mit den Cursortasten "hoch" und "runter" betritt und verläßt Willy das Gefährt und kann sich per pedes bewegen. Hin und wieder tauchen vor ihm Luftballons auf. Schafft er es, einen anzuspringen, wird er von ihm bis zum oberen Bildrand hinaufgetragen. Versteckte Zwischenepisoden, Schalter und kleine Kombinationsaufgaben runden das Spiel ab. Wer sich an die Steuerung gewöhnt hat, erlebt ein wirklich hübsches und temporeiches Jump'n'Run mittlerer Schwierigkeit. Die Wissoll-Werbebotschaft ist einigermaßen organisch ins Spiel eingebettet und erschlägt den Spieler nicht.

Circus Trophy: Vorsicht vor Eistüten und Törtchen – die sind nämlich ungesund

Abenteuer unter Wasser

Inmitten einer bizarren Unterwasserwelt befindet sich Nick Nautilus "In Search of Dr. Riptide". Der Gesuchte ist ein gefährlicher Wissenschaftler, der sich irgendwo in tiefen Gefilden versteckt hält. Nick nimmt mit seinem Einmann-U-Boot den Kampf gegen seinen Widersacher auf. Sein ständiger Wegbegleiter ist das "Jason submersible", ein kleines ferngesteuertes Tauchboot, das er vorausschicken kann, um kleine unpassierbare Gänge zu erforschen. Überall lauern Gefahren, angriffslustige Wasserschlangen, feurige Riesenkrebse und hungrige Piranhas machen Nick und seinem ferngesteuerten Begleiter das (Über-)Leben schwer. In alten Tonnen findet Nick aber hilfreiche Gegenstände: neue Munition für die Bordkanone, Sauerstoffflaschen für den ewig schwindenden Luftvorrat im Boot und Powerpacks für den Schutzschild. Auch sind überall Einzelteile einer Laserkanone verstreut. Sammelt er alle auf, so bekommt er eine fast unschlagbare Feuerkraft.

Immer wieder wird seine Reise unterbrochen: Grüne Schleusen lassen sich nur mit dem passenden Schlüssel öffnen, graue Tore öffnet man mit versteckten Schaltern, auf die ein kurzer Schuß abgefeuert werden muß – eine Aufgabe für das "Jason sub". Erst wenn das große Schild "EXIT" gefunden ist, kann Nick aufatmen und in den nächsten Level schreiten.

Es weihnachtet sehr

Na gut, wir haben jetzt Sommer – aber der quirlige Jump'n'Run-Spaß vom letzten Weihnachtsfest ist einfach so

...ist halb gehüpft

Dr. Riptide: Tauchen will gelernt sein – in Höhlen schickt man das Beiboot voraus

gut, daß wir ihn in unsere Auswahl mit hineingenommen haben. Jazz Jackrabbit, das grüne Karnickel, brilliert in seiner "Special Holiday Edition", einer freien Episode für die große Fangemeinde des pfiffigen Langohrs. Jazz muß diesmal durch eine nette Winterlandschaft eilen, verfolgt von weniger netten Schildkröten auf Skiern, unfreundlichen Schneeaffen und monströsen Blauhunden. Ansonsten hat sich gegenüber dem ersten "Jazz Rackrabbit"-

Jazz Jackrabbit's Special Edition: Hups, der ist ja blau!

Auftritt nicht viel verändert, nur die beliebten Bonus-Levels sind jetzt einzeln anwählbar – sozusagen als Spiel im Spiel.

Zum Kugeln ...

In der Welt von Sinaria tobt der Bösewicht Stomper. Als Held dieses Abenteuers mußt Du ihn und seine Handlanger zur Strecke bringen, bevor das Land ganz unter seine Herrschaft fällt. Deine Spielfigur, ein blonder Recke Marke Siegfried, der als Bruder von Duke Nukem oder Don Jonz durchgehen könnte, muß sich durch das Labyrinth der Unterwelt kämpfen, ständig auf der Hut vor gefährlichen Fledermäusen, Ratten und anderem Ungeziefer.

Unterwegs findest Du nützliche Utensilien. Als erstes taucht der "Sa-

Sinaria 1: Der Mann hat den Durchblick!

turn Ball" auf – mit ihm kann man zu einer Kugel zusammengerollt kleinste Durchgänge passieren. Zwischen "Saturn Ball" und dem gewöhnlichen aufrechten Gang wird dann mit den Pfeiltasten "hoch" und "runter" umgeschaltet.

Weitere Dinge wirst Du auf der Reise durch Sinaria finden: etwa Bomben zum Aufsprengen von verborgenen Durchgängen, ein Seil zum Entlanghangeln an der Decke oder ein magisches Item für die Fähigkeit, mit einem Röntgenblick Geheimgänge aufspüren zu können. Zwischen den einzelnen Werkzeugen schaltet man mit <Tab> um. Zwischen verschiedenen Waffen wechselst Du mit <Entf>. Anfangs empfiehlt es sich, nicht wahllos herumzuballern: Die Schußzahl ist begrenzt, und jede der Waffen ist nur bei bestimmten Gegnern sinnvoll.

Wie hat das der Grashüpfer Flip bei der Biene Maja immer so schön gesagt? "Hüüüü-hüpf!" Wir wünschen Euch jedenfalls viel Spaß beim Jumpen und Runnen ... ❑

Boris Theodoroff

Wissoll Circus Trophy

Konfiguration: ab 386 (4 MB RAM, VGA), SoundBlaster, Registrierung: **entfällt**, Entwicklung: **The Art Department**, Bochum. Vertrieb: **Wissoll** über Tengelmann-Marktkette u. a.

In Search of Dr. Riptide

Konfiguration: ab 386, SoundBlaster, Joystick, Maus, Registrierung: **49,95 DM**, Entwicklung: **MindStorm Software und Pack Media Company Inc.**, Programmierung: Raul Said, Musik und Effekte: Dan Froelich, Vertrieb: **CDV**, Ettlingerstr. 5, 76137 Karlsruhe.

Jazz Jackrabbit –Special Holiday Edition–

Konfiguration: 386/33 (4 MB RAM), SoundBlaster, Registrierung: **49 DM (3 Episoden), 79 DM (6 Episoden), 99 DM (9 Episoden)**, Entwicklung und Vertrieb: **Epic MegaGames Deutschland**, Mendelssohnstraße 15d, 22761 Hamburg.

Sinaria 1

Konfiguration: 386/33 (1 MB EMS), SoundBlaster, Registrierung: **15 US-$ (2 Episoden)**, Entwicklung und Vertrieb: **John E. Pollard**, 9727 E. 11st. #105, Tulsa, OK 74128, USA.

Wie in der Geisterbahn – nur ist man dort nicht so schwer bewaffnet

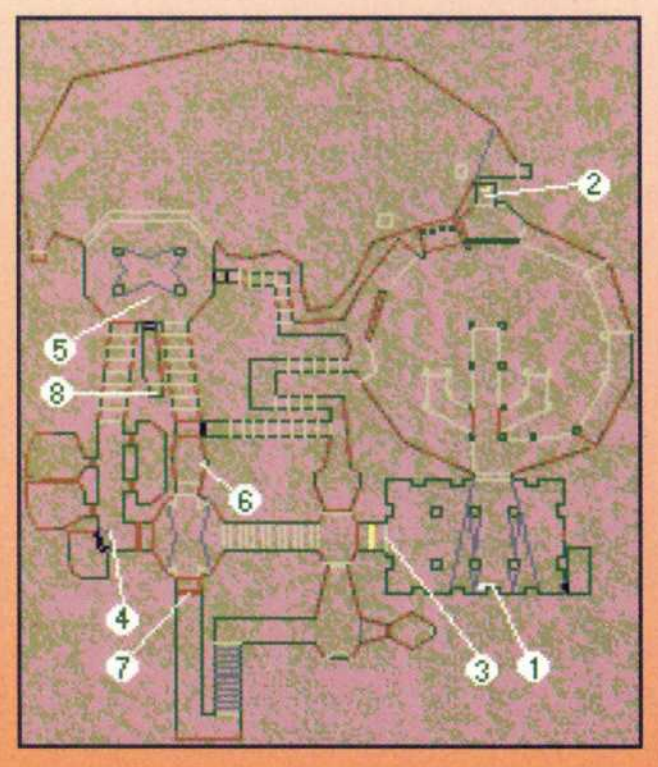
Verbannt

Heretic entführt mutige Abenteurer in eine Alptraumwelt. Im Alleingang gilt es, riesige Mengen bizarrer Schreckenswesen zu bezwingen, die eine unheimliche Stadt in Besitz genommen haben.

Die US-Spieleentwicklungsfirma id Software bringt mit Heretic den Nachfolger ihrer beliebt-berüchtigten Doom-Spiele auf den Sharewaremarkt. Die Shareversion besteht aus der ersten Episode mit insgesamt neun Levels, weitere drei Episoden gibt's in der Vollversion. Der Spieler schlüpft diesmal in die Rolle eines Ketzers, der zur Strafe für obrigkeitswidriges Verhalten in alptraumhafte Abgründe geschickt wird. Wie auch die Vorgängerspiele, die wegen ihrer Gewalt auf dem Index gelandet sind, bringt Heretic sein rasantes Gameplay und die tolle Grafik-Animation mit blutig-brutaler Handlung rüber. Heretic gehört nicht in Kinderhände. Für Erwachsene steckt jedoch eine Menge Spielspaß drin. Wir liefern Euch Karten, Hinweise und eine kurze Wegbeschreibung für alle Levels der Shareversion.

The Docks

Los geht's mit einer vergleichsweise einfachen Prüfung. Vom Startpunkt aus (1) bewegt man sich geradeaus ins Freie, rechts an der Mauer entlang in den Raum "2", wo man nach Betätigung eines Schalters den gelben Schlüssel einsammeln kann. Der öffnet die Tür links im Startraum (3). Weiter geht's immer geradeaus bis zu Punkt "4", dann nach rechts in Raum "5" und den Gang entlang bis zu Punkt "6". Der Schalter an dieser Stelle öffnet die gegenüberliegende Tür in Richtung Ausgang (7) sowie den Geheimgang zum Teleporter (8). Die restlichen Örtlichkeiten sollten nichtsdestotrotz vor Verlassen der Docks ebenfalls erkundet werden, denn es verbergen sich noch einige nützliche Gegenstände dort.



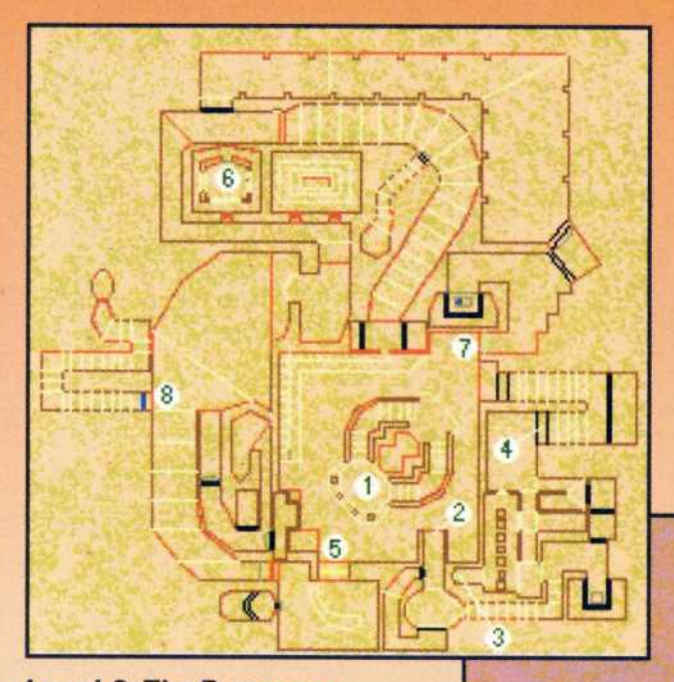
Level 1: The Docks

Heretic 1.0, Episode 1: City of the Damned

Konfiguration: ab 486/33 (4 MB RAM, VGA), SoundBlaster, GM, Registrierung: **27 Engl. Pfund**, Entwicklung: **Raven Software**, USA, für **id**, USA, Vertrieb: **id Software**, c/o StarPak International, Ltd., P.O. Box 63, Hartepool, Cleveland, TS25 2YP, England.

The Dungeons

Gleich vom Start weg (1) warten zahlreiche Monster und Geheimnisse auf den Helden. Rechts oder links geht's die Treppe hinunter, und rechts um die Ecke gelangt man zur unverschlossenen Holztür (2). Drei weitere Portale folgen. Vorsicht! Vor der vierten Tür nimmt man am besten den Geheimgang rechts, denn im Raum, der folgt, warten einige besonders unangenehme Gegner. Als nächstes folgt man dem Gängelabyrinth bis in Raum "3": Der Schalter öffnet die Tür "4". Kurz vor diesem Portal findet sich hinter einigen Fässern der gelbe Schlüssel. Die Treppe hinunter geht's zurück in den Innenhof, und in der gegenüberliegenden Ecke kann man nun die Tür "5" öffnen. Gelangt man schließlich in Raum "6", so findet man dort den grünen Schlüssel. Man folgt dem Gang, bis man schließlich wieder im Innenhof steht, und nun kann auch die Tür "7" entriegelt werden. Wenn man sich immer links hält, findet man um die Ecke in einer Nische den blauen

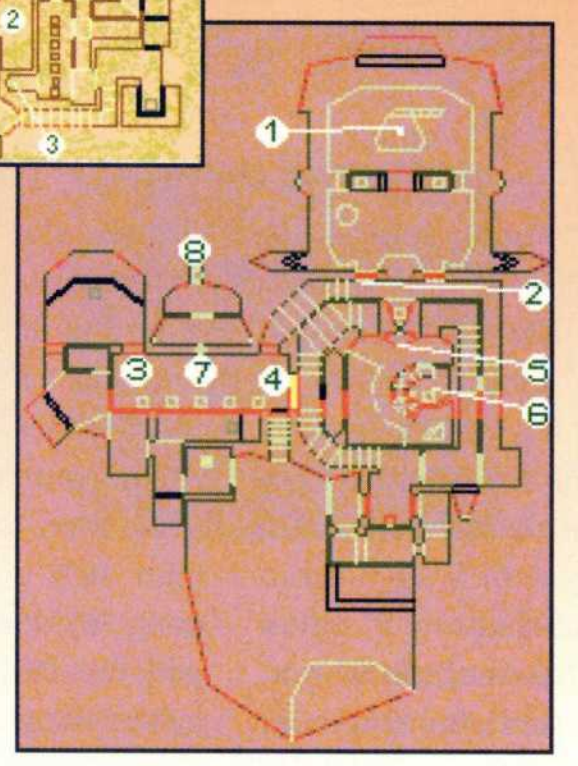


Level 2: The Dungeons

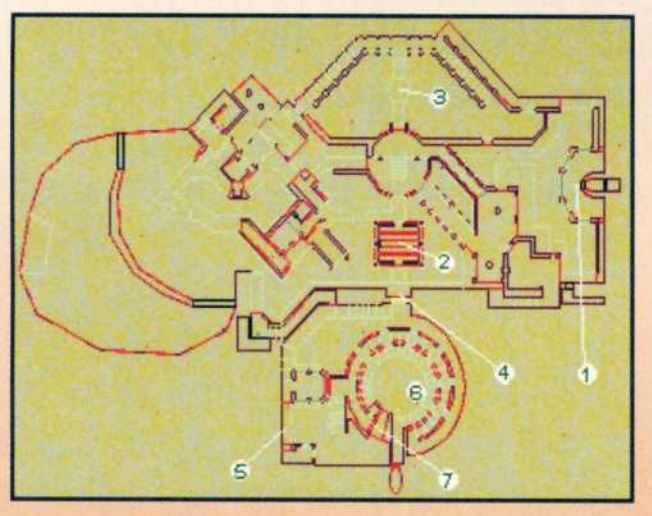
Schlüssel liegen, mit dem die Tür "8" in Richtung Ausgang geöffnet werden kann.

The Gatehouse

Vom Start (1) aus geht's unter der Mauer durch in das gegenüberliegende Gebäude (2), dann nach rechts bis zu Tür "3". Im letzten der dahinterliegenden Räume ist der gelbe Schlüssel untergebracht. Dieser öffnet Tür "4", und am Ende des Gangs wartet links ein kleiner Innenhof. Der Schalter "5" öffnet die Tür zum Wachturm "6", in dem der grüne Schlüssel aufbewahrt wird. Wem alle übrigen Geheimnisse des Levels schnuppe sind, der öffnet damit Tür "7", betätigt erst den Schalter links, dann den (Zeit-) Schalter rechts, nimmt die Beine in die Hand und rennt zum Ausgang (8).



Level 3: The Gatehouse



Level 4: The Guard Tower

The Guard Tower

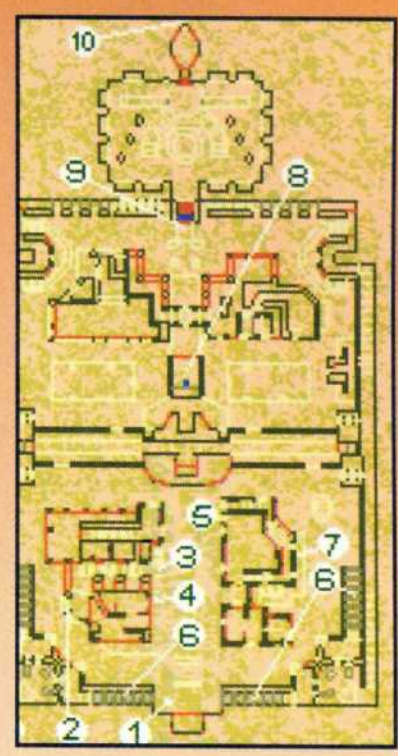
Man verläßt den Startraum (1) nach links und folgt den Gängen bis zum Raum "2". Der Schalter fährt die Brücke zum Podest "3" aus, wo der gelbe Schlüssel von ein paar unfreundlichen Zeitgenossen bewacht wird. Durch die Tür "4" und rechts um die Ecke folgt man der Treppe bis zu Punkt "5", springt hinunter und erobert den grünen Schlüssel im Innenhof (6) des Turms. Damit geht's hoch in den Turm (7) in Richtung Ausgang.

The Citadel

In der Zitadelle wird's richtig schwierig. Man muß von Punkt "1" aus zunächst an den gelben Schlüssel (2) herankommen, der erst einmal unerreichbar im ersten Stock eines Gebäudes zu sehen ist. Es hilft nichts: Vom Kopf der Treppe aus (3) muß mit einem beherzten Sprung (<Shift> und Pfeiltaste) auf die gegenüberliegende Seite (4) gewechselt werden. Mit dem gelben Schlüssel lassen sich die Türen "5" öffnen. Der Schalter im dahinterliegenden Raum macht die Treppen "6" gangbar. Um die Türen am Kopf dieser Treppen zu öffnen, wird allerdings noch der grüne Schlüssel (7) benötigt. Er liegt auf einem Absatz, der nebenan mit ein paar Stufen zu erreichen ist. Nun geht's direkt in den zweiten Hof der Zitadelle. Eigentlich wird nur noch der blaue Schlüssel (8) gebraucht, der die Tür "9" in Richtung Ausgang (10) öffnet. Wenn nur die vielen Dämonen nicht wären, die unterwegs auftauchen!

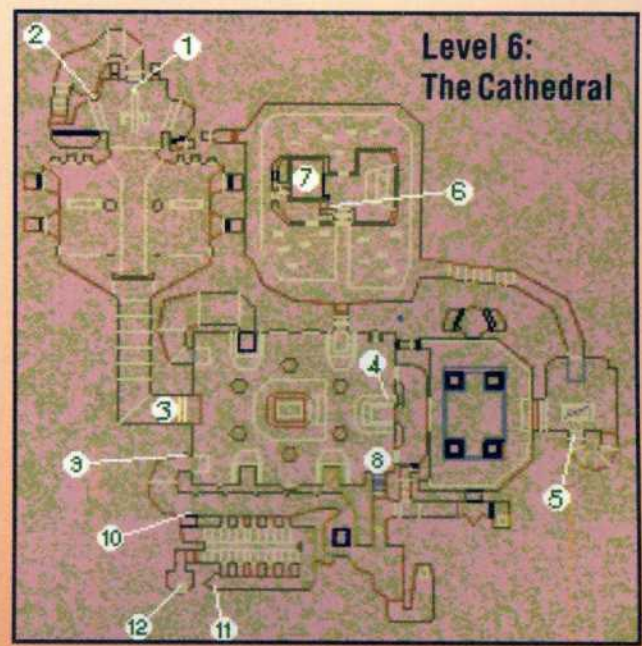
The Cathedral

In der Kathedrale liegt der gelbe Schlüssel auf einem Absatz direkt hinter dem Startpunkt (1). Um ihn zu bekommen, macht man eine kleine Rundreise durch den Gang "2". Anschließend entriegelt man mit dem gefundenen Schlüssel Tür "3". Nun steht man in einer Halle voller Gefahren. Man muß sich auf die gegenüberliegende Seite durchschlagen und mit dem Schalter "4" den danebenliegenden Lift aktivieren. Weiter geht's geradeaus durch zwei Räume. Im dritten – hinten rechts in der Ecke – führt der Gang hinter einer Geheimtür auf den Absatz "5". Mit Anlauf (<Shift> und Pfeiltaste) muß über das Podest in der Mitte gesprungen werden, dann wird der Lift ins Tiefparterre aktiviert.



Level 5: The Citadel

Das Ende des Gangs öffnet sich zu einem Friedhof mit Kapelle. Geht man hinein, befindet sich links eine Geheimtür (6), hinter der – wieder links – ein Schalter betätigt werden muß.

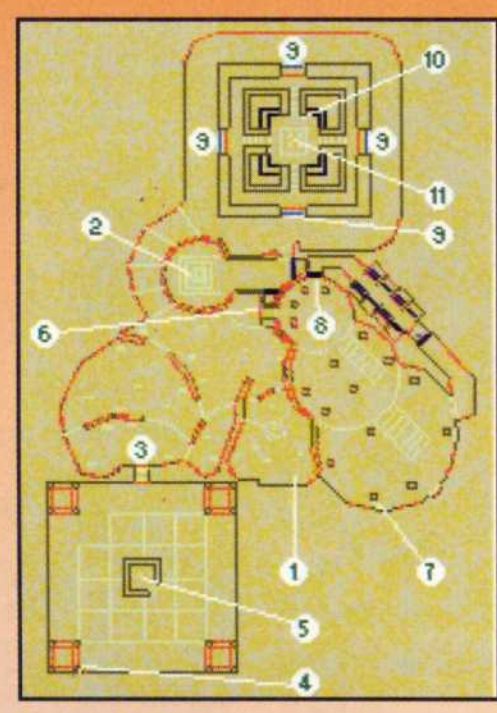


Level 6: The Cathedral

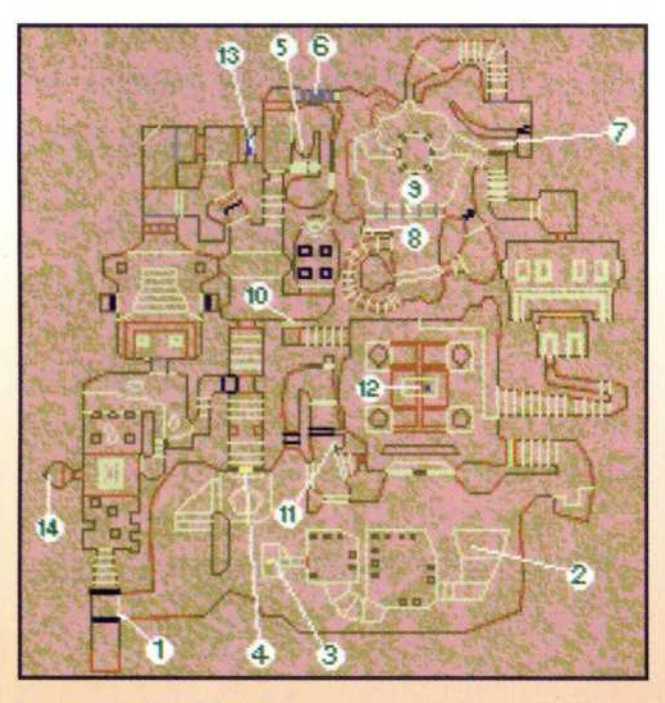
Auf der rechten Seite des Kapelleneingangs ist ein Altar zu sehen. Dorthin wendet man sich nun, dreht

sich aber blitzschnell um, wenn man ihn erreicht hat! Mittlerweile hat sich nämlich im Hintergrund der Raum "7" geöffnet, der nicht nur den grünen Schlüssel, sondern auch eine Reihe teuflischer Gegner beherbegt.

Verläßt man die Kapelle, geht es durch die Tür geradeaus wieder in den großen Saal und schräg gegenüber zur Treppe "8". Am Kopf wendet man sich nach rechts und folgt dem Gang bis zum Schalter "9". Hat man ihn betätigt, springt man hinunter in den großen Saal. Dort dreht man noch eine Runde, um einen weiteren Kontaktschalter auszulösen, der endlich die Geheimtür "10" öffnet. Mit Schalter "11" wird der Ausgang (12) freigegeben.



Level 9: The Graveyard



Level 7: The Crypts

The Graveyard

Dieser Level ist zwar nach der internen Zählung des Programms der neunte, man durchläuft ihn aber nach dem sechsten. Gleich nach dem Start bei Punkt "1" kann der gelbe Schlüssel hinter der Säule an Punkt "2" gefunden werden. Er öffnet die Tür bei "3". Mit dem Schalter "4" wird der Raum "5" zugänglich, der den grünen Schlüssel für die Tür "6" beherbergt. Mit dem Schalter "7" wird der Gang "8" frei, in dem der blaue Schlüssel liegt. Nun kann das Gebäude "9" betreten werden. Der Schalter "10" öffnet die Ecknischen in diesem Gebäude. Wenn man sie näher untersucht, gibt ein Kontaktschalter den Ausgang (11) frei.

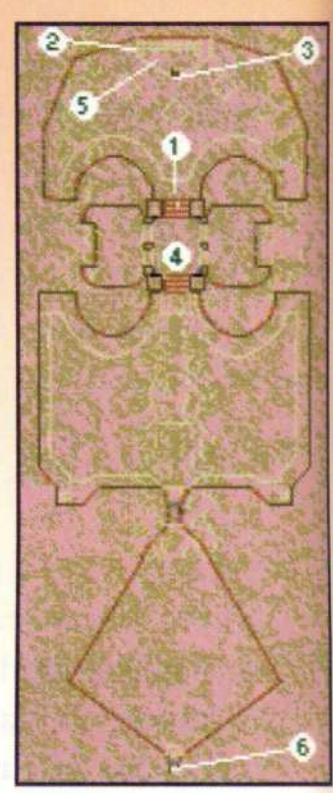
The Crypts

Man schwimmt von Punkt "1" zur Treppe "2" und findet den gelben Schlüssel ganz hinten im Gebäude auf dem Podest "3". Durch die Tür "4" geht's nach Punkt "5", wo ein Schalter den Durchgang "6" frei macht. Den grünen Schlüssel findet man an Punkt "7". Sollte man auf dem Weg dorthin abstürzen, läßt der Schal-ter "8" einen Teil der Brücke "9" nach unten fahren, die den Helden anschließend wieder nach oben trägt. Nun gilt es, sich zu einer der Türen "10" durchzuschlagen, die mit dem grünen Schlüssel geöffnet werden. Mit dem Schalter im Raum "11" wird der blaue Schlüssel auf dem Podest "12" zugänglich. Die zugehörige Tür befindet sich an Punkt "13". Von dort bis zum Ausgang (14) kann man sich nicht mehr verirren.

Hell's Maw

Ein kleines Rätsel am Levelanfang und eine Riesenschlacht beschließen das Abenteuer. Vom Startpunkt (1) aus muß die gegenüberliegende Seite über die Treppe "2" erreicht werden. Der Schalter "3" öffnet den Durchgang zu Raum "4", und der Teleporter "5" führt zurück zum Anfangspunkt (1). Von dort aus muß man sich zum Ausgang (6) durchschlagen, was viel komplizierter ist, als es nach Kartenlage aussieht. ❑

Stefan Martin Asef



Level 8: Hell's Maw

Handbuch für Instant-Helden

Wenn's gar nicht anders geht, helfen bestimmt die folgenden Mogelmodi weiter. Gibt man eines der aufgeführten Zauberworte während des Spiels über die Tastatur ein, tritt der jeweils beschriebene Effekt ein (Achtung: Entsprechend der amerikanischen Tastaturbelegung tauschen <Y> und <Z> die Plätze, und im Inventar der eingesammelten Hilfsmittel wird mit <Ü> und <+> geblättert):

RAMBO	alle Waffen;
PONCE	volle Gesundheit;
SKEL	alle Schlüssel;
SHAZAM	höhere Durchschlagskraft;
QUICKEN	Unverletzbarkeit;
MASSACRE	tötet alle Gegner im Level;
ENGAGE*xx*	Direktsprung in ausgewählten Level (z.B. ENGAGE**12**: nach Level **2** der Sharewareepisode **1**, Level 9 wird zwischen Level 6 und 7 gespielt);
COCKADOODLEDOO	Selbstverwandlung in eine Henne ("Pick dir ein Monster!");
RAVMAP	Vollständige Ansicht der Levelkarte im Kartenmodus (<Tab>);
KITTY	Man kann durch Wände gehen

Schließlich lassen sich mit Hilfe des Befehls GIMME*xx* jederzeit bis zu neun Exemplare der verschiedenen Zaubergegenstände beschaffen (z.B. erhält man mit GIMME**F3** drei Fackeln. In der Sharewarefassung sind folgende Gegenstände erhältlich:

A	Unbesiegbarkeitsring
B	Unsichtbarkeitssphäre
C	Heiltrank
E	Power-Up für Waffen
F	Fackel
G	Zeitbombe
H	Hühnerzauber (Gegner werden in Hühner verwandelt)
I	Flügel

Spuk im Schloß

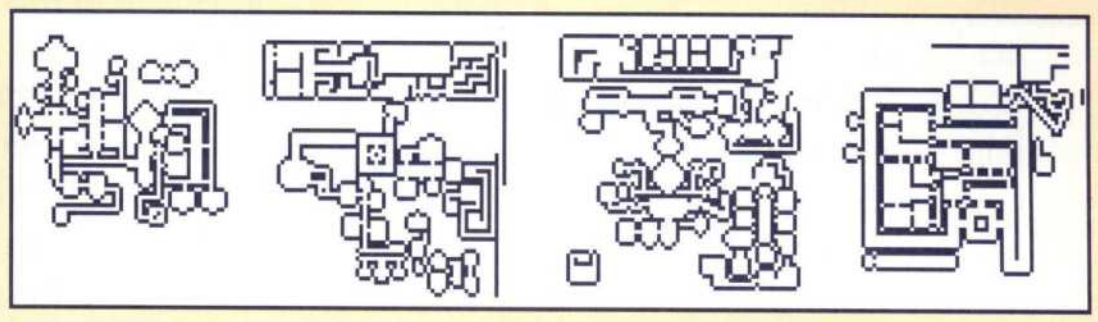
Zweimal Gruselstory im 3D-Look: einmal für DOS, einmal für Windows, und beide Versionen bieten den gleichen Spielinhalt. Die Schloßgeister lassen bitten: Willkommen bei "Nitemare 3D"!

Nitemare 3D for DOS

Konfiguration: 386/25 (2 MB RAM), Maus, Joystick, Sound Blaster. Registrierung: **29 US-$**. Entwicklung und Vertrieb: **David P. Gray**, P.O.B. 333, Northboro, MA 01532, USA.

Nitemare 3D for Windows

Konfiguration: Windows ab 3.1, Registrierung: **31 US-$**. Entwicklung und Vertrieb: **David P. Gray**, P.O.B. 333, Northboro, MA 01532, USA.



Für systematische Forscher: die Karten der ersten vier Levels

David P. Gray, der Schöpfer von "Nitemare 3D" für DOS und Windows, hat mit seinen beiden hübschen 3D-Gruselballergames sicher kein neues Spielgenre geschaffen. Die beiden "Nitemares" zeigen aber zumindest in den Details durchaus eigenständiges Profil und bieten findigen Leuten jede Menge Spielspaß.

Neuesten Umfrageergebnissen zufolge leugnen viele Gespenster bis heute die Existenz von Windows

Spielheld Hugo, in dessen Rolle Ihr schlüpft, ist auf der Suche nach seiner Freundin Penelpoe, die vom bösen Dr. Hamerstein hiner dem "Spiegel zur anderen Seite" festgehalten wird. Genreüblich müssen in Hamersteins Schloß unzählige Gestalten von der Bildfläche weggeschossen werden. Allerdings sind auch eine Menge Rätsel im Spiel eingebaut. Um einen Level abzuschließen, muß man zuvor Schlüssel und Key-Cards finden, und die liegen nicht einfach so herum.

In Labyrinth des Schlosses sind zahlreiche Geheimgänge versteckt. Hinter jedem Bücherregal befindet sich nach alter Hitchcock-Manier ein verborgener Raum. Endet ein Gang blind im Nichts, ist auch dort eine Geheimtür zu vermuten. Trotzdem solltet Ihr vorsichtshalber sämtliche Wände abklopfen; hin und wieder wird man doch noch fündig. Im Verlies gibt es dunkle Türen – schießt man einmal mit der Kanone dagegen, stürzt die gesamte Wand ein. Genauso geht es im Garten. Dort wird der versteckte Gang allerdings nicht so deutlich angekündigt. Schaut einfach auf der Karte nach, ob hinter einer unscheinbaren Wegbegrenzung etwas stecken könnte, und schießt ins Grüne hinein. In Level 2 und 4 verbergen Tresore die gesuchte Key-Card und einen Schlüssel. Um jedoch die richtige Kombination herauszufinden, müßt Ihr Euch ein wenig in den Nebenräumen umsehen. Einmal werdet Ihr eine Tafel finden, die erst nach Aufforderung ihr Geheimnis preisgibt, und im anderen Fall müßt Ihr nach einer versteckten Schriftrolle in einem Geheimgang suchen.

Anfangs habt Ihr nur eine einfache Pistole, die etwas Übung vom Schützen fordert. Später kommt ein Zauberstab hinzu, der besonders gut bei Hexen und Feen wirkt. Der Revolver eignet sich für jeden Gegner. Jedoch ist die Munition knapp, und es gilt, mit jedem Schuß zu geizen. Mit den Augen, die überall im Schloß als Bonuselemente herumliegen, kann der Spieler sich die Karte ansehen. Durch Druck auf <F9> wird sie in der unteren rechten Bildschirmecke eingeblendet. Aber freut Euch nicht zu früh: Man sieht nur die Räume, die man schon erforscht hat, und die Betrachtungsdauer hängt von der Anzahl der gesammelten Augen ab. Mit den eigenartig glitzernden Kugeln, die man ebenfalls in den Gängen findet, kann man zu dieser Kartenansicht die Anzeige aller Monster hinzuschalten, die noch mehr oder weniger manövrierfähig sind. Die Taste dafür ist <F10>, aber auch hier läuft die Zeit gnadenlos. Riskiert also am besten immer nur einen kurzen Blick und schaltet die Anzeigen dann wieder ab. ❑

Boris Theodoroff

Hier seht Ihr die DOS-Version des Spiels. Unten rechts zeichnet sich die Karte mit – das kostet Augen!

Rollin', rollin', rollin'...

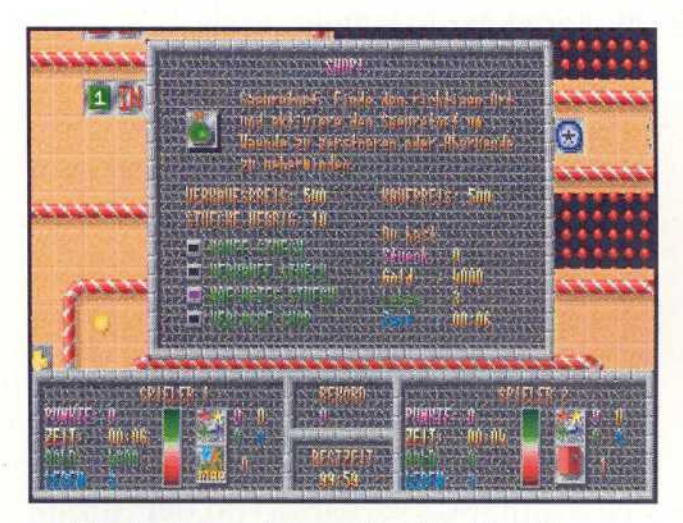
Es ist wahrlich zum Kugeln, was so in der letzten Zeit in unseren PCs abgeht ...

Rollin

Konfiguration: 386/25, SoundBlaster, Maus, Joystick, Registrierung: **48 DM**, Entwicklung: **Ticsoft**, Programmierung: **Michael Riedel**, Musik: Karsten Koch, Vertrieb: **Jürgen Egeling Computer**, Waldstraße 49, 76133 Karlsruhe.

Wir schreiben das unheilschwangere Jahr 2037. Der mysteriöse Professor Bruno Muti hat es sich zur besonderen Vorliebe gemacht, die Bewohner des Planeten Roller IV als Versuchskaninchen zu mißbrauchen.

Ausgerechnet das Paar Sue und Bob ist ihm letztens zum Opfer gefallen, was ihr gemeinsamer Freund Kevin



Rollin: Im Shop gibt es allerlei nützliche Dinge zu kaufen

nicht unbedingt auf sich beruhen lassen will. Bei dem Versuch, sie zu befreien, wird aber auch er gefangen. Mit Sue als Köder schickt Professor Muti die beiden Kugeljungs nun durch ein mörderisches Labyrinth, das nur so vor Gefahren strotzt. Was ist nur aus der guten alten Skinner-Box geworden, in der einst weiße Mäuse ihr Glück versuchen konnten, ohne gleich um ihr Leben fürchten zu müssen?

Die beiden kugeligen Freunde bahnen sich mit Eurer Hilfe ihren Weg durch die verwinkelten Ecken eines mehr als raffinierten Parcours. In vereinzelt aufgestellten Shops könnt Ihr sie mit Hilfsmitteln ausrüsten, um besondere Hindernisse passierbar zu machen. Außerdem findet man dort die Schlüssel-Sterne, mit denen man versperrte Türen aufbekommt.

Über die Tastatur steuert Ihr die Kugel, die ihre Bewegungen ziemlich realistisch ausführt und fröhlich an Wänden abprallt, was das Manövrieren in engen Gängen einigermaßen kompliziert macht. Da hilft nur viiiiel Gefüüüühl, in Kurven rechtzeitig die Geschwindigkeit drosseln und langsam abbiegen. Auch bei Schaltern bitte langsam anpirschen, ansonsten prallt die Kugel an der Wand ab und betätigt den betreffenden Schalter gleich mehrfach.

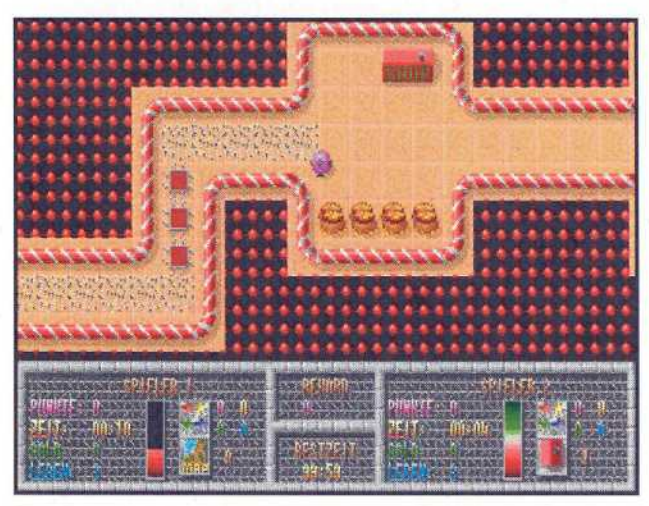
Knifflige Irrgärten

Die meisten Labyrinthe sind so konstruiert, daß nur ein Weg mit nur einer bestimmten Kombination von Aktionen zum Ziel führt. Dazu sind oft mehrere Anläufe notwendig – geht der Ball einmal verloren, wird wieder am Ausgangspunkt des aktuellen Irrgartens begonnen. Maximal drei Leben hat man zu verschenken. Aber zum Glück gibt es ja Optionen, die das Abspeichern und den Einstieg mit Paßwort problemlos ermöglichen.

Rollin verfügt über zwei Zweispielermodi. Will man gegeneinander antreten, gehen die Kugeln nacheinander an den Start. Aber auch gemeinsam sind die Rätsel zu knacken. Dabei starten beide Spieler gleichzeitig vom Ausgangspunkt und müssen stets zusammen durch das Labyrinth rollen. Extratouren sind nicht möglich.

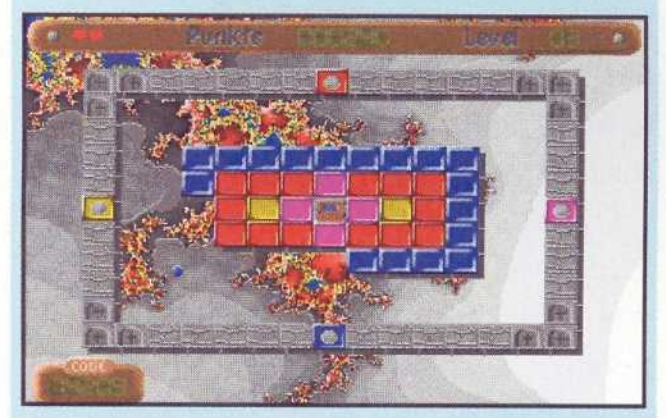
Balla balla

Bei Helious spielt ein prall gefüllter Ballon die Hauptrolle. Er wird angetrieben, indem man oben, unten oder seitlich geringe Mengen Luft abläßt. Dazu ist enorm viel Fingerspitzengefühl nötig – ultrakurzes Antippen der entsprechenden Tasten ist angesagt. Wenn man sich an das Trägheitsverhalten des runden Dings gewöhnt hat, macht die Sache aber schnell Spaß. An kleinen Windmühlen läßt sich der runde Held wieder aufpumpen. Ist er zu dick, paßt er nicht durch manche verwinkelten Gänge. Wird er zu klein, haucht er sein Ballonleben aus. Zahllose Feindfiguren machen dem Spieler zudem das Leben von Level zu Level schwerer. Außer Geschicklichkeit sind

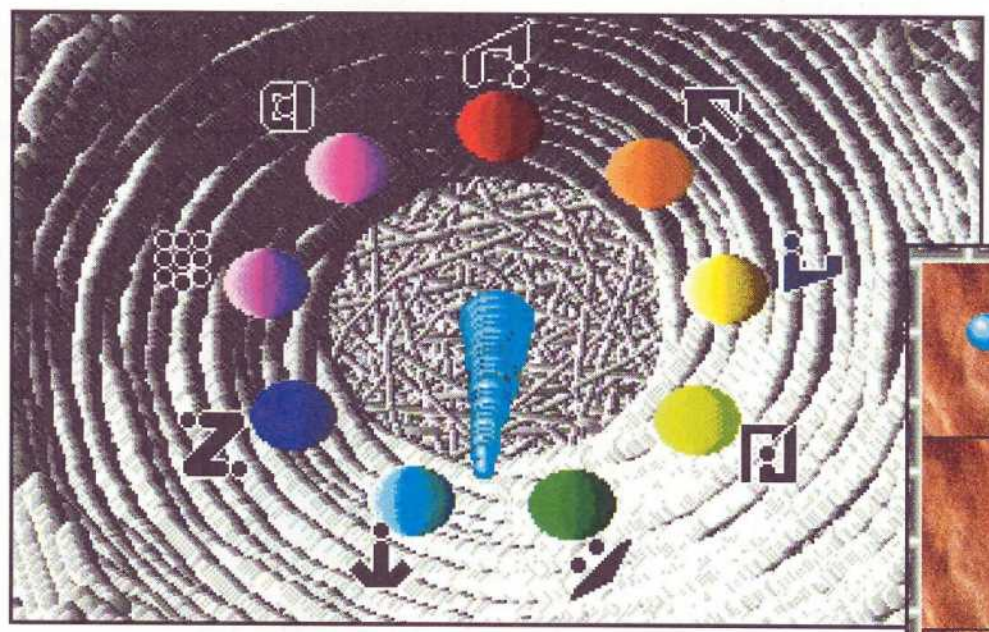


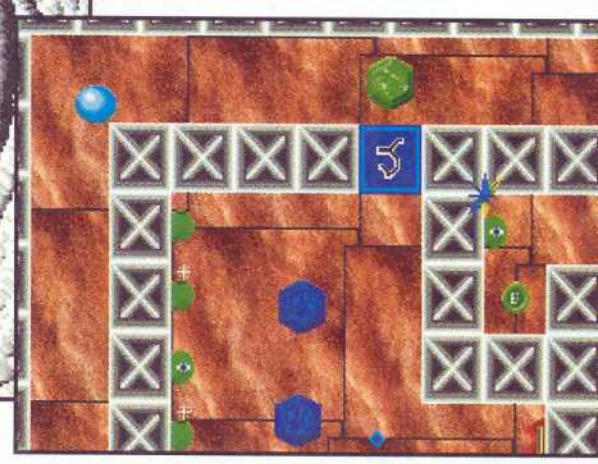
Rollin: Ob hier das Ende des Regenbogens ist?

hier auch Rhythmusgefühl und Knobelkünste gefragt: Pulsierende Barrieren, Lenkprojektile, Wechselschalter und ähnliche Elemente durchziehen die einzelnen Levels. Wer sich übrigens mal ein besonderes Vergnügen gönnen will, sollte die Hintergrund-



Alle meine Farben: Bei Bubble Blob ist der Weg zum Levelausgang (Türchen) mit hinterhältigen Farbschaltern gepflastert. Die Schalter erkennt man am grauen Kern. Regenbogenschalter erzeugen wechselnde Farben, und in höheren Levels warten auch noch so gemeine Dinge wie positive beziehungsweise negative Ladungen auf die geplagte Kugel





Helious: Die fremdartige Level-Uhr dient als Paßwort-Schleuse für den Wiedereinstieg ins Spiel. Sie beherbergt auch die Zuordnungsaufgabe, die das Ziel von Helious bildet. Sind alle Kristalle eines Levels gefunden, verrät die Berührung der Level-Zielfahne ein Symbol für die "Uhr". Bieten die einfachen Levels noch gepflegten Spielgenuß, so wird Helious in den höheren Levels zur beinharten Herausforderung

story des Spielautors lesen. Er beschreibt dort, wie ihm Helious sozusagen bei einem Freundschaftsbesuch außerirdischer Wesen auf seine Festplatte geschummelt worden ist ...

Helious

Konfiguration: 386/25 (CGA – VGA), Joystick, Registrierung: **10 US-$**, Entwicklung: **Sean M. Puckett**, Vertrieb: **Albino Frog Software**, P. O. Box 5822, Hollywood, Florida 33083-5822, USA.

Der sich den Weg freibahnt ...

Das dritte Kugelspiel im Bunde ist "Bubble Blobb". Hier gilt es, sich mit einem springenden Ball den Weg durch mehrere Steinmauern zu bahnen. Anders als bei den Breakout-Spielen wird kein Schläger verwendet – der Ball hüpft innerhalb geschlossener Mauern umher und kann nach rechts und links vom Spieler abgelenkt werden. Die Mauersteine verschwinden nach einem oder mehreren Treffern, sofern der Ball gerade die gleiche Farbe wie der getroffene Mauerstein hat. Für die Farbwechsel des Balls sind spezielle Felder in den Wänden zuständig. Trifft man etwa ein rotes Feld, können mit dem Ball ausschließlich rote Steine beseitigt werden. Dieses Handicap verleiht dem Spiel einen besonderen Reiz, denn ständig muß man auf der Hut sein, ob der Ball auch gerade die richtige Farbe hat.

Alles in allem: Die Kugelspiele haben es in sich. Alle drei sind äußerst knifflig und trainieren die Feinmotorik aufs beste. ❑

Boris Theodoroff

Bubble Blobb

Konfiguration: 286/16, Joystick, Registrierung: **20 DM**, Entwicklung und Vertrieb: **Thomas Bügener** und **David Lehmeyer**, Am Weinfeld 5, 85410 Haag-Inkofen.

Der Tisch des SCHRECKENS

1994 Pool

Konfiguration: 286 (VGA, Maus), SoundBlaster, Registrierung: **16,94 US-$**, Entwicklung und Vertrieb: **Chung & Shin**, 1205 E. Apache 128, Tempe, AZ 85281, USA

"Nanu", werdet Ihr denken, "Eine Billardsimulation gehört doch eigentlich in die Sport-Rubrik?" – Tjaa, aber habt Ihr schon einmal einen Billardtisch gesehen, auf dem Feuerbälle, Giftflaschen, angreifende Kampfhubschrauber, Teleporter und schlafende Drachen ihr Unwesen treiben?

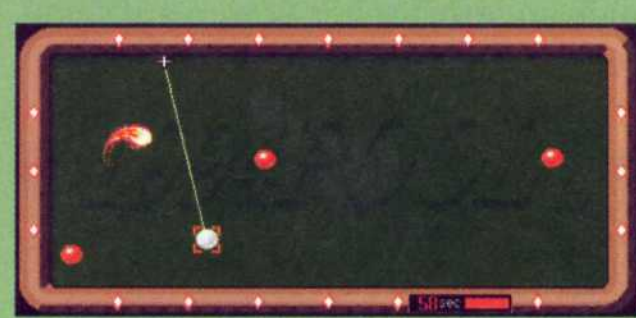
Es beginnt harmlos – wie so vieles. "1994 Pool" begrüßt den Spieler mit einem hübschen Titelbild, auf das ein nicht minder hübscher Options-Screen folgt. Hier entscheidet man sich für ein Solo- oder Zweipersonenspiel. Eine von drei Schwierigkeitsstufen wird gewählt, außerdem die Form des Spielfelds (in der Shareversion gibt es immerhin zwei verschiedene "Tische", in der Vollversion sind es fünf). Dann geht es los: Der pulsierende Balken am unteren Bildschirmrand stellt die jeweilige Stoßstärke dar. Man benutzt zunächst den Standard-Haudrauf-Modus, bei dem man die gedachte Zielrichtung der weißen Kugel mit einem Mausklick markiert. Man paßt also den richtigen Zeitpunkt ab und stößt dann die weiße Kugel so an, daß sie mindestens eine rote Kugel dazu bringt, eine weitere rote Kugel zu berühren. Das gibt einen Punkt. Mehr Punkte lassen sich erringen, wenn die weiße Kugel mehrere rote direkt anstößt. Außerdem fährt die weiße Kugel mit jeder Kantenberührung vor dem Kugelzusammenstoß Bonuspunkte ein. Die höheren Schwierigkeitsstufen sind eigentlich bloß Regelvarianten: Sie knüpfen den Punktgewinn noch an zusätzliche Bedingungen.

"Paßworte"

Level 2	나	비
Level 3	다	히
Level 11	자	라

Für Level 1 und 10, die sich direkt anwählen lassen, braucht man keine Paßworte.

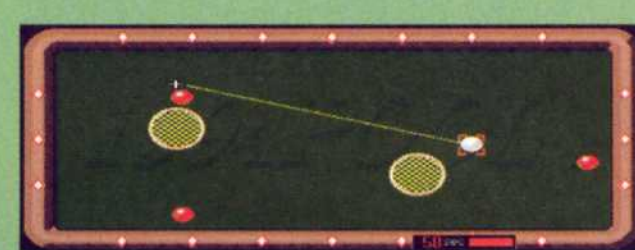
Der Spielbildschirm, hier im zweiten Level: Eine Giftflasche zerfetzt bei Berührung die weiße Kugel. Hier wird gerade die Punktzahl des letzten Stoßes angezeigt



Der erste Level: Hier lädt eine rotierende Feuerkugel zum Zerplatzen ein

Ein Stoß, der nicht wenigstens einen Punkt einbringt, kostet ein "Kugelleben", und davon gibt es in jedem Level stets zu wenige.

Wenn die roten Kugeln einmal zu dusselig liegen, wählt man eine besondere Stoßtechnik, um der Kugel einen bestimmten Drall zu geben, oder versucht, eins der zur Wahl stehenden Karambolagemuster anzuwenden. Die Sache wäre ja auch ganz entspannend, gäbe es da nicht die besonderen Herausforderungen, die die verschiedenen Levels mit steigendem Hinterhältigkeitsgrad unsicher machen.



Der dritte Level: Teleporterfelder entlassen die Kugel immer dort, wo man nicht damit rechnet

Hat man die jeweils geforderte Anzahl Punkte zum Bestehen eines Levels erreicht, gibt es ein "Paßwort", das aus chinesischen Schriftzeichen besteht. Bei einem erneuten Start des Spiels kann man dann gleich den vorher schon einmal erreichten Level ansteuern.

Die Shareversion bietet mit ihren fünf Levels (1, 2 und 3 am ersten Tisch, 10 und 11 am zweiten) bereits eine ungeheure Herausforderung. Wer Level 11 schafft, ohne die Anzahl der verfügbaren Leben im Programm umzupatchen, den würde ich gern mal kennenlernen.

Der zehnte Level: Ein pulsierender und sich bewegender Kampfhubschrauber feuert bei "Feindberührung" Maschinengewehrgarben auf die weiße Kugel

Also – viel Erfolg, und seid gewarnt: Wer einmal mit diesem Spiel angefangen hat, kann sich so schnell nicht wieder davon lösen. ❑

sz

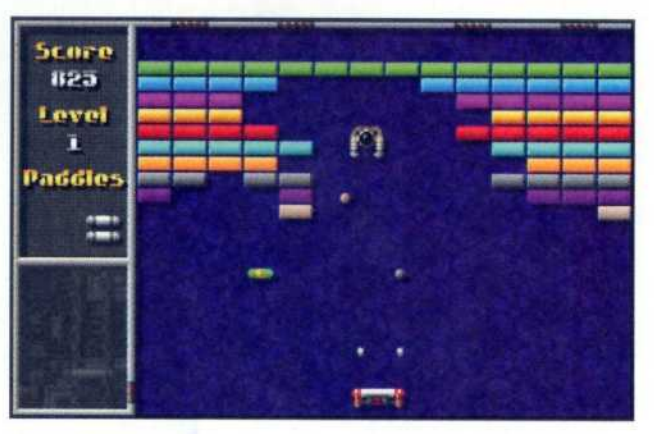
"Ping-pong-zosch-pong-ping-zosch-trili-zosch-pong-pong", sagte der Computer...

Schmetterball

Breakout, ein Klassiker aus den Spielhallen der siebziger Jahre, basierte auf einer denkbar einfachen Spielidee: In der oberen Bildschirmhälfte ist ein Block aus Steinen aufgebaut, der mit einem Ball Stück für Stück abgeräumt werden muß. Dieser Ball wird mit einem horizontal beweglichen Pong-Schläger gespielt. Verfehlt der Schläger den zurückkehrenden Ball, gibt es einen Minuspunkt, und ein neuer Ball kommt ins Spiel. Das Ur-Breakout wurde 1980 auf den Atari 800 umgesetzt. Auf den 16-Bit-Rechnern gab es eine Renaissance des Spielprinzips, als Mitte der achtziger Jahre die Luxusversion Arkanoid erschien; in ihrem Gefolge kamen massenweise Clones.

Die meisten Spielversionen kennen unterschiedliche Abprallwinkel, je nachdem, ob der Ball am Schlägerrand oder in der Schlägermitte auftrifft. Darüber hinaus hat man viele Besonderheiten eingebaut, etwa Steine, die sich erst nach mehreren Treffern auflösen, oder solche, die Bonus-Elemente zum Auffangen freisetzen. Gelegentlich tauchen auch mal skurrile Monster auf, die, vom Ball getroffen, hübsch explodieren.

Ein Vergleich der Bonusfelder bei verschiedenen Spielversionen



Zwei Bälle sind entschieden zuviel! Electranoid hält den Spieler in Atem

Auf dem PC haben die Breakout-Clones Popcorn (aus Frankreich, mit CGA-Grafik) und Bananoid (mit eigenwilligem VGA-Scrolling) bereits so etwas wie Evergreen-Status erlangt.

Frische Ware

Weitere gute Variationen des Themas sind "Break In" von Patrick Schnitzler und Joachim Herrmann sowie Electranoid von den Pixel Painters.

"Gemstones II" fiel uns auf, weil hier bis zu sechs Spieler gegeneinander antreten können.

Interessant sind hier auch die Sondersteine zum Verdoppeln und Halbieren der Punktzahl sowie ein "Nuke-Gem", der, per Leertaste ausgelöst, alle Steine vom Bildschirm fegt und zu einem vorzeitigen Ende des Levels führt.

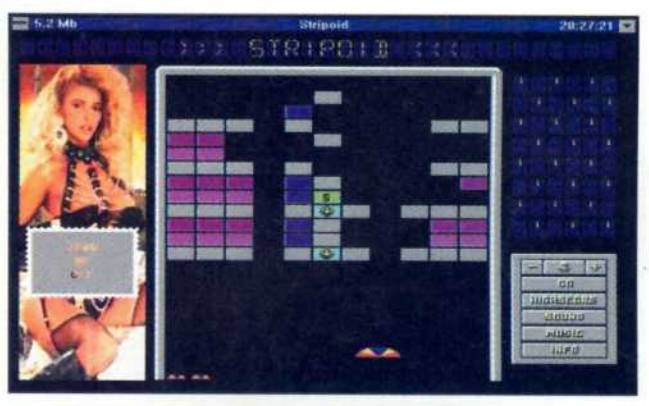
Power aus Frankreich

Ein neueres französisches Meisterwerk im Breakout-Stil ist "Krypton Egg". Es bietet ein Feuerwerk an zusätzlichen Bonusfeldern, Sound- und Grafikeffekten. Die herabfallenden Symbole lassen ihren Nutzen oder Schaden durch witzige Animation leicht erkennen. Ein Raketen-Bonus erlaubt es, den Schläger vorübergehend ganz frei im Raum zu bewegen.

Und ewig lockt das Weib ...

Der Name "Stripoid" läßt die Besonderheit des so benannten Windows-Breakout schon erahnen. Hier sind in jedem Level drei besondere Felder eingebaut, die eine Dame schrittweise "freilegen". Wer sich dabei zu abschweifenden Blicken hinreißen läßt, wird sofort bestraft: Schließlich hüpft der Spielball gnadenlos weiter über den Bildschirm. ❑

Boris Theodoroff



Stripoid ist ohnehin schwer genug. Jetzt wird man auch noch abgelenkt – Gemeinheit!

Break In

Konfiguration: ab 286, SoundBlaster, Maus, Registrierung **20 DM**, Entwicklung und Vertrieb: **J. H. P. Schnitzler**, Heintgesweg 57, 41239 Mönchengladbach.

Electranoid

Konfiguration: ab 386 (2 MB EMS), SoundBlaster, Maus, Registrierung: **19,95 DM**, Entwicklung: **Pixel Painters**, USA. Vertrieb: **Pearl Agency**, Am Kalischacht 4, 79426 Bugingen.

Krypton Egg

Konfiguration: ab 386DX (4 MB RAM), SoundBlaster, Maus, Registrierung: **25 US-$**, Entwicklung und Vertrieb: **C²V Productions**, 82 Boulevard Haussman, 75008 Paris, Frankreich.

Gemstones II

Konfiguration: ab 286, SoundBlaster, Maus, Registrierung: **9,95 US-$**, Entwicklung und Vertrieb: **William D. Rinehart**, 811 Reseda Drive, Houston, Texas 77062, USA.

Stripoid

Konfiguration: Windows ab 3.1 (256 Farben), Registrierung: **30 DM**, Entwicklung und Vertrieb: **Robert Mundt, Thomas Zeh**, Wriezener Straße 41, 13359 Berlin.

Die nachtetrische Ära

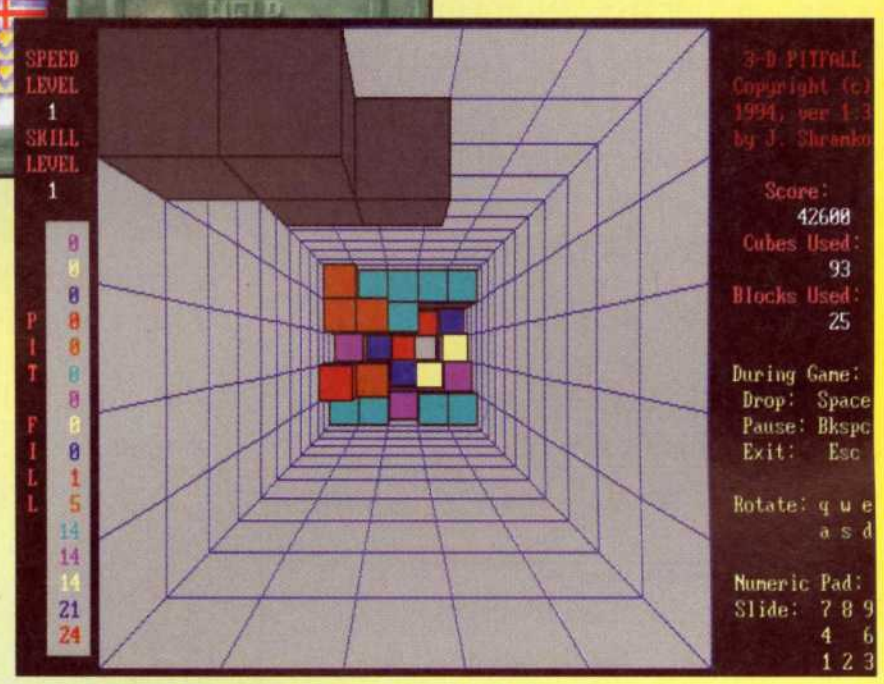
Es war einmal eine russische Spielidee, die um die Welt ging: Tetris hat alt und jung begeistert. An Nachbildungen hat es nicht gefehlt – aber es sind dabei auch Spiele entstanden, die das ursprüngliche Klötzchen-Erlebnis um zusätzliche Ideen bereichert haben.

Eines schönen Tages entstand auf dem archaischen PC eines russischen Programmierers das vielleicht genialste Stück Computerunterhaltung der achtziger Jahre: Tetris. Bei dem ursprünglich im Textmodus geschriebenen Spiel fallen verschiedene zweidimensionale Klötze langsam auf den Boden. Der Spieler versucht, sie auf dem Weg dorthin durch Drehen und Schieben so anzuordnen, daß sie schließlich lückenlose Reihen bilden. Jede vollständige Reihe wird gelöscht, und man kann praktisch unendlich lange spielen. Arbeitet man unsauber, stapeln sich bald einzelne Klotzteilchen mit "Luft" dazwischen bis zum oberen Bildrand, was das Spiel beendet. Mit der Zeit steigt der Schwierigkeitsgrad, die Bausteine fallen immer schneller zu Boden.

Bars: Ja, welches Steinerl hätten's denn gerne?

Bei Fintris, das sich weitgehend am klassischen Vorbild orientiert, könnte man mit bester Laune allein oder zu zweit die Klötze fallen lassen, wenn da nicht das "Mana" wäre. Diese seltsame Substanz befähigt den Spieler dazu, Steine zu verdoppeln, verschwinden zu lassen und sogar ganze Reihen abzuschießen. Aber "Mana" ist nur begrenzt vorhanden. Der Balken links neben dem Spielfeld zeigt den aktuellen Füllstand an. Dieser steigt mit jeder vervollständigten Reihe. Lassen sich mehrere Reihen gleichzeitig komplettieren, so bedeutet das einen weiteren "Mana"-Bonus. Verbraucht wird das WundereliXier mit jedem Einsatz der genannten Zusatzfunktionen.

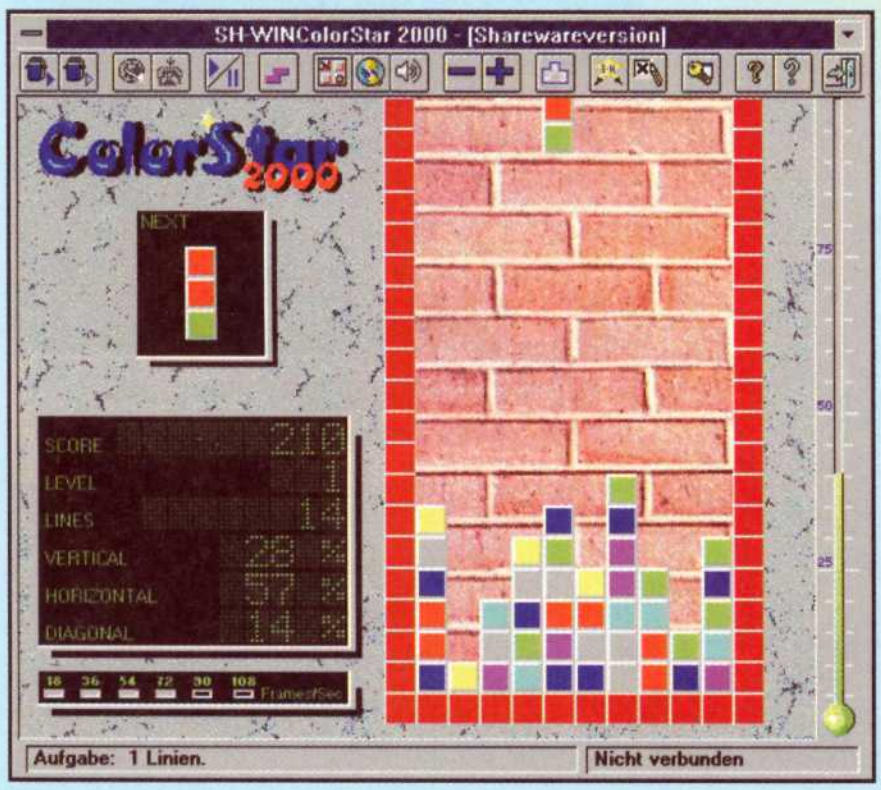
Der Tetris-Effekt schlägt aber auch in der dritten Dimension voll ein. Wer's nicht so gern flach mag, dem empfehlen wir "3D-Pitfall", einen Clone des offiziellen Tetris-Nachfolgers Welltris. Von oben schaut der Spieler in einen Schacht, in den sich die Tetris-Steine langsam absenken und zu vollständigen Flächen zusammengefügt werden müssen. Gedreht werden sie um nunmehr drei Achsen (mit <Q>, <W>, <E> und <A>, <S>, <D>), und mit den Cursortasten verschiebt man sie. Aber auch die Form einiger Steine hat sich weiterentwickelt. Aus den einst flachen Gebilden sind komplexe Strukturen geworden.



"3D-Pitfall": So tief kann ein Stein fallen...

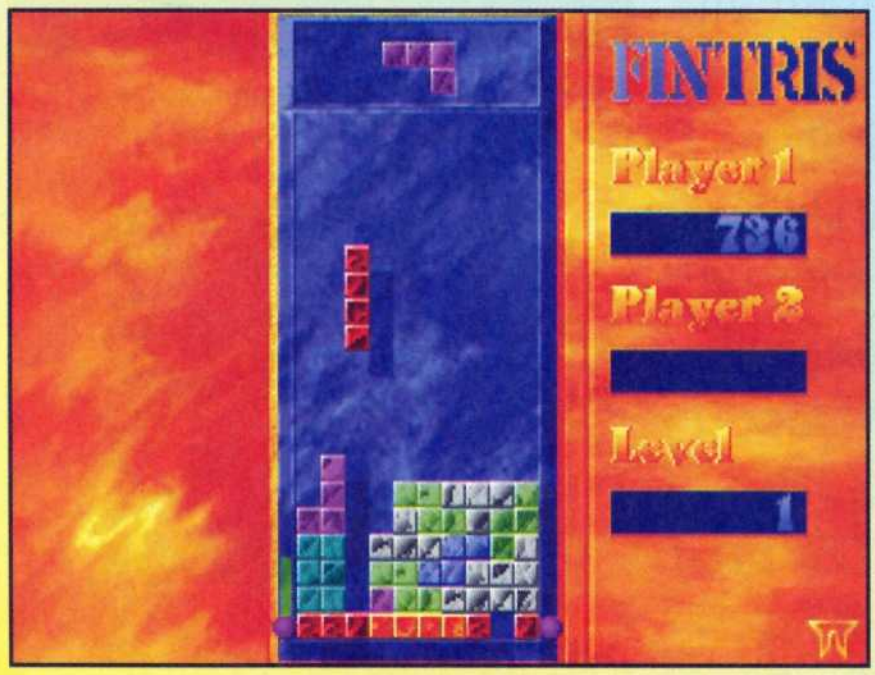
Farben, Formen, fallende Bausteine

Eine sehr ergiebige Tetris-Variante ist "SH Win Color Star 2000". Der Name sagt schon, daß es sich um ein Spiel für



"SH Win Color Star": Wer bringt Ordnung in dieses Durcheinander?

Windows handelt. Die Spielsteine bestehen hier in der Regel aus drei verschiedenfarbigen Elementen. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, immer mindestens drei gleichfarbige Elemente zusammenzubringen (horizontal, vertikal, diagonal). Anstatt wie bei Tetris Steine zu drehen, wird hier jeweils die Reihenfolge der Elemente in den Steinen umgeschaltet.



Fintris: Das gibt gleich drei auf einen Streich

In jedem Level hat der Spieler eine besondere Aufgabe. Mal ist einfach eine vorgegebene Punktzahl zu erreichen, mal zählen nur blaue Steine, und so weiter. Nebenbei gibt es übrigens auch ein "eingebettetes" Ur-Tetris-Spiel, das man von "Color Star" aus spielen kann.

Umsichtig umschichten

Der Titel des Spiels "Bars" läßt sich von durstigen PC-Freunden sicher leicht mißverstehen. Aber wir haben es nicht mit Theke und Bierglas, sondern mit vier netten Türmchen zu tun, die aus bunten Steinen bestehen. Immer drei gleiche Exemplare dieser Steine müssen übereinandergestapelt werden. Der Haken an der Sache ist, daß neue Steine nicht von oben herabfallen, sondern von unten die Stapel hochdrücken. Jeweils nur den obersten Stein kann man aufnehmen und auf einen anderen Turm legen. Durch blitzschnelle Umschichtereien muß der Spieler nun versuchen, immer drei gleiche Steine zusammenzubringen, die sich anschließend zischend verdrücken. Wie bei "Color Star" muß in jedem Level eine bestimmte Anzahl solcher Dreiergruppen von der Bildfläche verschwinden, ehe man eine Stufe aufsteigen kann. Nach fünf Leveln bekommt man ein Paßwort nach dem alten "Hrglbrgl"-Prinzip. Damit der Schwierigkeitsgrad ansteigt, kommt dann auch jeweils eine neue Steinsorte ins Spiel. Erreicht ein Türmchen die Decke, ist das Spiel verloren.

Zu Beginn des Spiels weist ein kleines Comicmännchen darauf hin, daß "Bars" süchtig macht. Oh, wie recht es doch hat!

Last but not least sei noch eine fünfte Tetris-Weiterentwicklung vorgestellt: "Dr. Rudy" kommt aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten und arbeitet mit zweiteiligen Elementen ("Pillen"), die ein- oder zweifarbig sind. Sie fallen in einer Medizinflasche langsam zu Boden. Es gilt, sie so anzuordnen, daß aus gleichfarbigen Pillenteilen Viererreihen entstehen. Diese lösen sich dann auf, was Punkte bringt. Farblich passende Krankheitskeime, die im Raum herumlungern, lassen sich in diese Reihen integrieren und so mit eliminieren. Es empfiehlt sich, zweifarbige Pillen liegend zu plazieren und regelrechte Farbspalten zu bilden. Leerräume in der Vertikalen schaden nichts – wenn eine Farbreihe vollständig ist und verschwindet, rücken die übriggebliebenen Pillenteile zusammen. Geübtere Spieler sollten sich an der "Kreuztaktik" versuchen. Dabei legt man die Pillen horizontal und vertikal so, daß ein Kreuz entsteht und so eventuell zwei oder mehr Viren auf einmal über die Wupper gehen.

Dr. Rudy: Hier sind es 'Viren' und Pillen, aber das bewährte Tetris-Spielprinzip ist erhalten geblieben

Wer den doppelten Spielspaß haben will, sollte sich registrieren lassen. Dann kann man nämlich auch zu zweit gegeneinander agieren. Für entgleiste Gesichtszüge beim Mitspieler ist gesorgt, wenn man ihn durch geschicktes Ablegen von Pillen und gezieltes Killen von Viren in seinem Spielfluß blockiert. ❑

Boris Theodoroff/Thorsten Becker

Fintris

Konfiguration: ab 286 (Maus), Registrierung: **34,50 DM**, Entwicklung: **Software Illusions**, Programmierung: **Tommi Tarkiainen**, Vertrieb: **Jürgen Egeling Computer**, Waldstraße 49, 76133 Karlsruhe.

3D-Pitfall

Konfiguration: ab 286 (VGA), Registrierung: **12 US-$**, Entwicklung und Vertrieb: **John Shramko**, P.O.Box 20480, Newark, NJ 07101 USA.

SH WIN Color Star 2000

Konfiguration: Windows ab 3.1 (256 Farben), Registrierung: **29 DM**, Entwicklung und Vertrieb: **Lars Schenk & Frank Horn**, Gorch-Fock-Straße 39, 23669 Timmendorfer Strand.

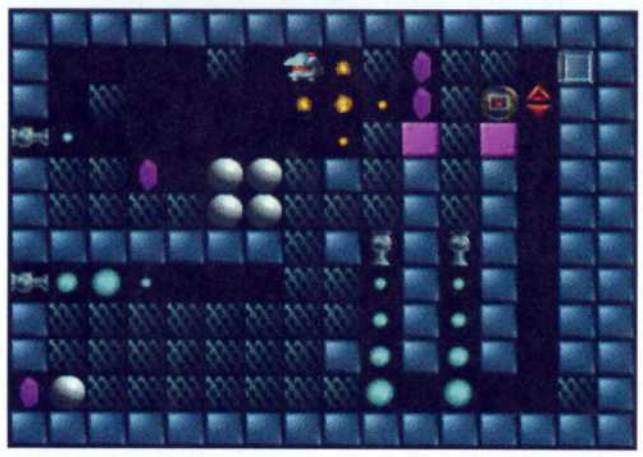
Bars

Konfiguration: ab 286, SoundBlaster, VGA, Registrierung: **48 DM**, Entwicklung: Team 200, Vertrieb: **Mad Data Jörg Henseler**, Postfach 102818, 40019 Düsseldorf.

Dr. Rudy 1.24

Konfiguration: ab 286 (CGA – VGA), Registrierung: **10 US-$**, Entwicklung und Vertrieb: **Kevin J. North**, 2623 S. MarVista St., Stillwater, OK 74074-2227, USA.

Steinschlag



Kawumms, eine Bombe weniger! Trugg macht's möglich

Trugg

Konfiguration: ab 386, SoundBlaster, Registrierung: **14,95 Engl. Pfund**, Entwicklung und Vertrieb: **Digital Workshop, First Floor, 8 West Bar, Banbury, Oxon, OX169 RR**, England.

Irgendwie müssen sie doch mächtig viel Spaß vermittelt haben, die simplen Spieleklassiker aus den frühen Achtzigern! Warum käme man sonst immer wieder auf sie zurück? Das strategisch überlegte Buddeln unter Tage ist uns mit "Boulder Dash" auf Atari und C64 zur zweiten Natur geworden. "Trugg" und "Repton 3" haben dem klassischen Spielmotiv ein PC-gerechtes Kleidchen verpaßt.

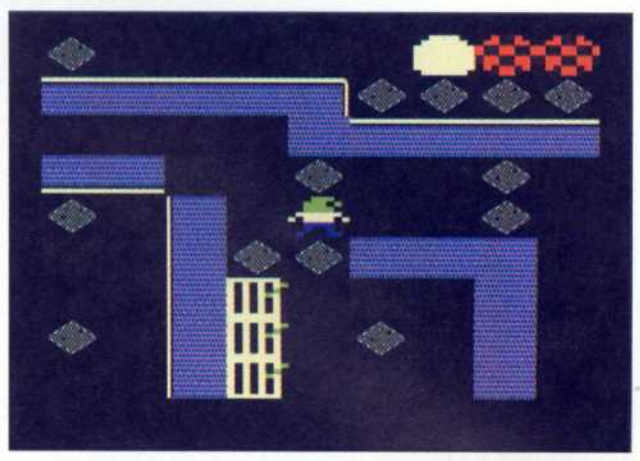
Wie bei den meisten klassischen Spielen liegt auch bei "Boulder Dash" eine denkbar einfache Idee zugrunde: Im Erdreich, das man von der Seite aufgeschlossen sieht, befinden sich Steinbrocken und Diamanten. Die Spielfigur wühlt sich durch den Boden und legt dabei Stollen an. Werden Felsen oder Diamanten freigelegt, so streben sie nach unten, wie sich das gehört – allerdings erst dann, wenn unter ihnen mindestens ein Feld "Luft" ist. Die Spielfigur kann also durchaus einen Felsen auf dem Kopf balancieren und sich darunter durchschieben, bevor er hinter ihr zu Boden fällt. Das Ziel des Spiels besteht darin, alle Diamanten der Lagerstätte einzusacken, ohne sich durch herunterstürzende Felsen erschlagen oder den Weg verbauen zu lassen. Neben Geschicklichkeit ist dafür vor allem planvolles Vorgehen wichtig: Ein einziger Felsen, den man an der falschen Stelle hat herunterplumpsen lassen, kann alle Bemühungen in einem Level zunichte machen. Erst wenn der letzte Diamant gefunden ist, öffnet sich der Zugang zum jeweils nächsten Level. Bekommt man einen Stein oder Diamanten auf den Schädel, darf man ein Spielleben abbuchen. In dem senkrechten Labyrinth der edlen und weniger edlen Steine muß man den optimalen Weg ausfindig machen, um möglichst in einem Stück ans Ziel zu gelangen. Meistens gibt es nur einen Weg, um alle Kostbarkeiten einsammeln zu können, da Steinhaufen wie Fallen den Rückweg versperren.

Roboter unter Tage

Trugg lehnt sich spieltechnisch sehr weitgehend an das klassische Vorbild "Boulder Dash" an. Die Unterschiede liegen in den Details. Die Spielfigur ist ein kleiner Roboter, der sich durch die Gänge graben muß. Als zusätzliches Spielelement gibt es vergrabene Minen. Sie explodieren entweder, wenn sie selbst auf etwas fallen, oder wenn sie von herabfallenden Brocken getroffen werden. Mit ihnen muß man sich so manche Wand und manch unliebsamen Steinhaufen aus dem Weg räumen. Zusätzlichen Reiz bieten Transportfelder, die Klein-Robbi selbsttätig über den Bildschirm schieben, und Einwegfelder, die er nur in einer Richtung passieren kann. Auch Fahrstühle, mit denen sich sogar Bomben und Steine transportieren lassen, findet man in manchen Levels. Sie kann man nur von der Seite betreten; ein Kontakt mit Ober- oder Unterteil der Kabine endet meistens tödlich. Bomben oder Steine werden seitlich in den Fahrstuhl hinein- und ebenfalls seitlich wieder herausgeschoben.

Das Spiel "Repton 3" fällt durch die ungewöhnliche Darstellung der Spieloberfläche auf. Der Programmierer nutzt den Textmodus mit 43 Zeilen, verändert aber den Schriftfont, so daß grafische Elemente statt Schriftzeichen dargestellt werden. Vom "Boulder Dash"-Stollensystem ist dann immer nur ein kleiner Ausschnitt zu sehen, das Bild scrollt bei jeder Bewegung entsprechend weiter. Durch den Textmodus kann man Repton 3 auch im DOS-Fenster unter Windows spielen, wenn nicht viel Speicher zur Verfügung steht. Dort wird zwar die Zeichengrafik nicht richtig dargestellt, was aber keineswegs das Spielvergnügen trübt. ❑

Boris Theodoroff



Daß Repton 3 nur im Textmodus arbeitet, trübt keineswegs das Spielvergnügen

Repton 3

Konfiguration: ab 286 (EGA), **Freeware**, Entwicklung: **Daniel Neil**, USA.

Auf dem Wind reiten

SFS

Konfiguration: ab 386/25 (512 KB EMS, VGA), Joystick, Maus, Registrierung: **49 DM**, Entwicklung: **Detlev Schwetzler**, Unterstützung und Vertrieb: **Uwe Milde**, Am Radeberg 3, 28857 Syke

Die meisten Flugspiele leben vom Einsatz einer möglichst leistungsfähigen Bordartillerie. Die friedfertige Alternative sind Profi-Flugis, bei denen man ohne fundierte Ausbildung kaum vom Boden wegkommt. Aber es geht auch anders: Der gute alte Segelflug meldet sich mit einer wirklich hübschen Simulation. "SFS" kommt ohne Luftschlachten aus, ist kinderleicht zu handhaben und stammt zu allem Überfluß auch noch von Insidern der Flugtechnik. Alsdann – fröhlichen Flug, oder auch: guten Sturz!

Hinter dem Flieger sieht man den Startplatz

Auf der Startbahn eines wildromantischen Inselflugplatzes geht es los: Die Startwinde zerrt mein Segelflugzeug nach oben, und nach einigen bangen Sekunden klinkt sich die Leine aus. Pfeifend zieht der Wind an meiner Kanzel vorbei. Ich drücke die Nase des Fliegers ein wenig nach unten – sofort gewinne ich an Geschwindigkeit, während die Felder und Straßen langsam näherzukommen scheinen. Eine Bildschirmmeldung empfiehlt mir, langsamer zu fliegen. Okay, dann gehe ich halt wieder etwas höher. Ich drehe und nähere mich einem Hang. An seiner Südseite komme ich in die schönste Thermik hinein – mein Flieger steigt wie eine wildgewordene Aktie. Ein Druck auf <F1>, und ich kann mir die Szene von draußen betrachten. Wenn das kein Erinnerungsfoto wert ist! Aha: <Alt>-<f> gedrückt, und schon sind meine Flugversuche für die Nachwelt festgehalten. Im Osten kommt jetzt die Küste in Sicht, und das blaue Meer lockt – zunächst noch undeutlich im Nebel, aber bald schon klarer. Ein Kollege dreht gerade landeinwärts; er fliegt etwas tiefer als ich.

Im Anflug aufs Ziel: Weiter hinten wird gerade ein Kollege hochgezogen

Mitten im schönsten Gleiten erschreckt mich eine große Mitteilung, die sich rücksichtslos quer über den Schirm legt: Die freundliche Erinnerung, daß es sich lohnt, dieses Programm registrieren zu lassen, nervt rund fünfzehn Sekunden lang, dann darf ich wieder zum Blick aus der Kanzel zurückschalten. Eine solche Meldung erscheint ungefähr alle zehn Minuten. Ansonsten ist die Shareversion von "SFS" voll funktionsfähig. Wer die Vollversion erwirbt, kriegt zusätzliche Flugzeugtypen zur Auswahl, und noch interessantere Landschaften zum Überfliegen gibt's dann auch dazu.

Die Väter des Programms haben Wert auf möglichst realistisches Flugverhalten gelegt und viele der Parameter, die beim "richtigen" Segelflug entscheidend sind, in ihren "SFS" eingebaut. So gibt es im Cockpit Instrumente für Windrichtung und -stärke, ebenso für Höhe und Fluggeschwindigkeit. Die Tageszeit spielt eine Rolle, und auch die Höhe der Wolken ist alles andere als gleichgültig. Wer einen zu steilen Sturzflug hinlegt, muß unter Umständen mit ansehen, wie plötzlich eine der Tragflächen bricht.

Beide "SFS"-Entwickler arbeiten beruflich als Entwicklungsingenieure bei einem Flugzeughersteller; das erklärt einiges. Man braucht jedoch kein Profi zu sein, um das Programm zu handhaben. Die Joysticksteuerung ist kinderleicht, und auch auf die Notfall-Tastatursteuerung reagiert der Flieger gutmütig.

Ich allerdings beende meine erste Segelflugstunde am PC als Bruchpilot. Der SoundBlaster meines Rechners produziert einen satten Knall, und mein Flieger hat sich in Wohlgefallen aufgelöst. Das Programm zeichnet den von mir zurückgelegten Weg auf einer Karte nach und ermutigt mich dann, es noch einmal zu probieren. Wer vorsichtiger agiert, wird mit einer weichen Landung belohnt. Das nächste Mal klappt's bestimmt – oder zumindest das übernächste... ❑

sz

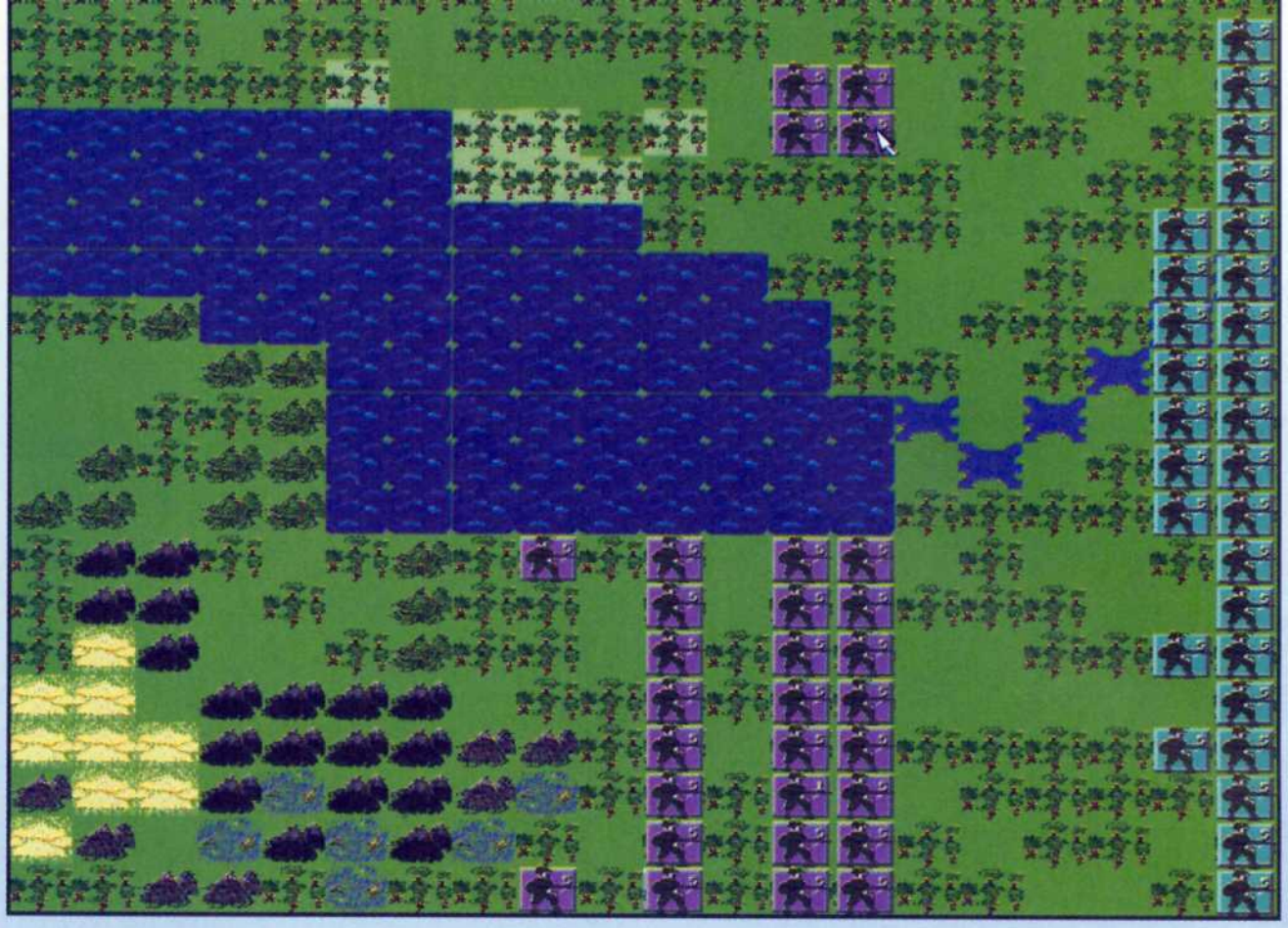
Einige wichtige Funktionen

Joystick (notfalls Cursortasten):	Quer- und Höhenruder
<,> und <.>:	Seitenruder
<Entf> und <Einf>:	Höhenruder trimmen
Joystickknopf 1:	Bremsklappe
Joystickknopf 2 und Hebelbewegung:	Betrachterposition verändern
<f>:	Fahrwerk rein/raus
<Esc>	Programm beenden

Combat Zone 1.0

Konfiguration: ab 386/25 (2 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte mit 1024 x 768 Punkten bei 256 Farben, SVGA-Monitor, Maus), SoundBlaster, Registrierung: **20 US-$**, Entwicklung und Vertrieb: **Rockland Software Productions**, 6510 Woodley Rd., Clinton, MD. 20735-2676, USA

"Combat Zone" wirkt trotz der hochauflösenden Grafik auf den ersten Blick etwas angestaubt. Doch der Schein trügt, daher riskiert ruhig mal einen zweiten Blick!



Vorhut, Nachhut – alles gut! Die vier Glückspilze oben spielen die Lockvögel

Sieger und Besiegte

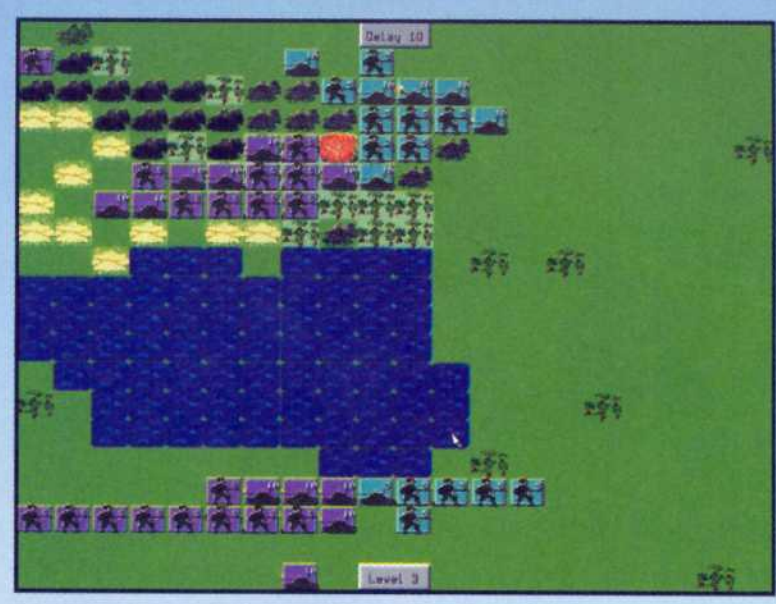
Wargames mögen zwar nicht jedermanns Geschmack sein – aber Leute, die "Battle Isle" und Konsorten mögen, werden auch eine Partie "Combat Zone" als angenehmes strategisches Training empfinden. Truppen werden in Städten, Gebirgen, Wüsten und Dschungelgebieten eingesetzt; die Lage setzt sich immer aus den Ergebnissen vieler kleiner Einzelgefechte zusammen.

Zug um Zug wird gespielt. Hat man dem Führungsstab der eigenen Streitkräfte erste Erfolge vorgewiesen, folgt die Beförderung. Zunächst werden Infanterie-Einheiten eingesetzt, aber dabei bleibt es nicht: Im Laufe des Spiels kommen Panzereinheiten hinzu. Die Vollversion bietet darüber hinaus Kriegsschiffe, Flugabwehrgeschütze und vieles mehr. Auch das Laden gespeicherter Spielstände ist der registrierten Version vorbehalten.

Die Bedienung von "Combat Zone" ist schlüssig und braucht nicht mehr als eine kurze Eingewöhnungsphase. Mit der rechten Maustaste läßt sich ein Pulldown-Menü aufklappen, in dem alle Befehle sowie ein Optionen-Menü zugänglich sind. Gekonnt wurden auch verschiedene Detailprobleme gelöst, die man in manchen vergleichbaren Spielen schlicht ignoriert hat. So lassen sich die Einheiten beispielsweise einzeln, in Gruppen oder nach Typen ausgewählt kommandieren.

Längerfristig interessant bleibt "Combat Zone" schon deshalb, weil die verschiedenen Spielfelder bei jedem neuen Spielstart immer wieder unterschiedlich aufgebaut werden. Besonders bei Spielstärke 4 wird man die Besonderheiten der Landschaft schätzen lernen... ❑

Alexander Schmiegel



Stehen die ersten Kettenfahrzeuge zur Verfügung, wird aufgeräumt

Einsteiger-Hilfen

Um den Ablauf und die Bedienung von "Combat Zone" kennenzulernen, sollte man anfangs auf jeden Fall eine hohe Zeitschleife im Optionen-Menü wählen (etwa 2000). Ist man dem Gegner zahlenmäßig überlegen oder in etwa gleich stark, sollten die Einheiten einfach nur zusammengerottet werden. Herannahende feindliche Truppen werden nach und nach an dieser "Mauer" zerbrechen. Hat der Gegenspieler größere Verluste erlitten, zieht er sich zurück.
Angriffe fallen am effizientesten aus, wenn man den Feind von zwei Seiten aus in die Zange nimmt.

Evening News

TRUCE SIGNED!

Troops to return home!

Die "Abendnachrichten" informieren über die Neuigkeiten von der Front

Fürchte dich, Birne

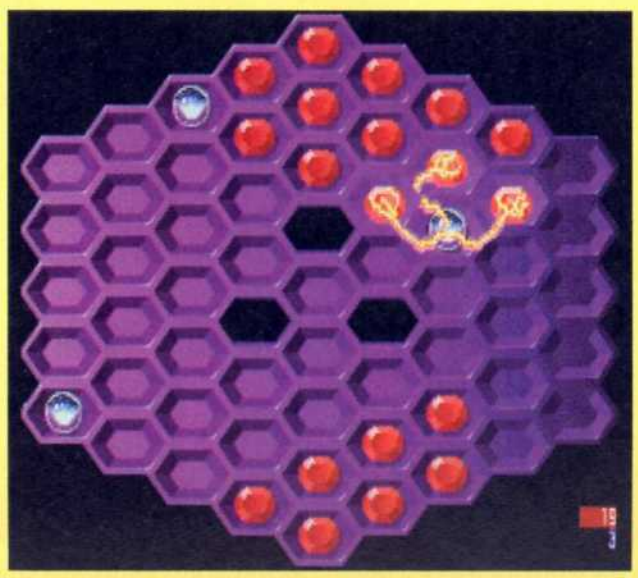
Hexxagon

Konfiguration: ab 286, Maus, SoundBlaster, Registrierung: **48 DM**, Entwicklung: **Software Creations**, Programmierung: **Jason Blochowiak**, **Abraham Edlin**, Vertrieb: **Jürgen Egeling Computer**, Waldstraße 49, 76133 Karlsruhe

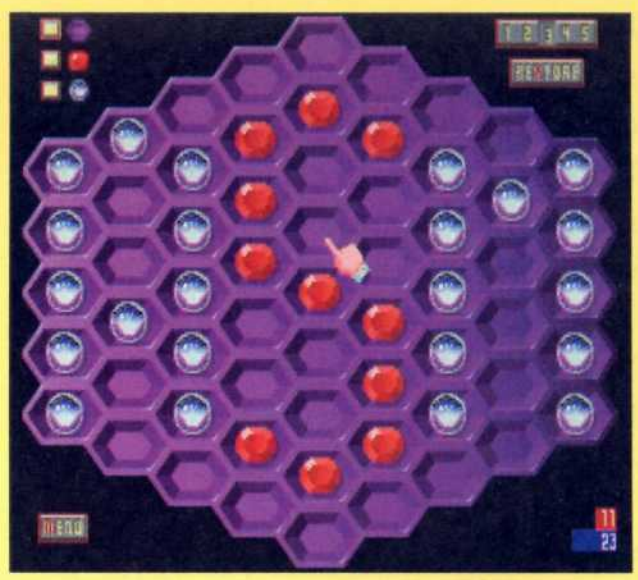
Ein wabenförmiges Spielfeld schwebt im All: Rubine stehen darauf gegen Perlen. Eine intelligente Glühbirne fordert Dich heraus. Bringst Du sie dazu, vor Wut zu platzen, oder bist Du der Verlierer? "Hexxagon" hat zwar einfache Regeln, ist aber nicht leicht zu gewinnen.

Wenn man eine Liste aller Computerspiele anlegen wollte, die so im Laufe der Jahre entwickelt worden sind, käme dabei bestimmt ein Wälzer von der Dicke des Berliner Telefonbuchs heraus. Dennoch brennen sich bestimmte Spiele ins Gedächtnis ein – wirklich herausragende Spielideen vergißt man nicht so leicht, und manches Programm fordert den Spieler immer wieder von neuem heraus. Genau das gilt für Hexxagon: Nach der ersten Partie kommt man von dem eigentlich so simplen Spiel nicht mehr los.

Auf einem sechseckigen Spielbrett sind die einzelnen sechseckigen Felder wie Bienenwaben angeordnet. Einzelne Felder können als "Löcher" definiert werden und bleiben frei. Zuerst werden die Spielsteine der beiden Gegner auf dem Feld plaziert. Die Startsituation kann individuell festgelegt werden. Nach Spielbeginn führen die Spieler abwechselnd mit je einem Stein einen Zug durch. Es gibt zwei Bewegungsarten: Das Springen und das Doppeln. Zieht man einen Stein um ein Feld in eine beliebige Richtung, so wird er verdoppelt – auf dem alten und dem neuen Feld liegt nun jeweils ein Stein. Beim Überspringen eines Feldes bleibt das Ausgangsfeld leer zurück. Das "Erobern" gegnerischer Steine geschieht nun ganz einfach durch den "Nachbarschaftseffekt": Kommt ein Stein nach dem Springen oder Doppeln in die direkte Nachbarschaft zu einem oder mehreren gegnerischen Steinen, so verwandeln sich diese in Steine des "Angreifers". Das hört sich komplizierter an, als es in Wirklichkeit ist: Am besten, Ihr probiert es selbst einmal aus.



Eroberte Steine werden diskret konvertiert



Mit dem Editor lassen sich beliebige Grundstellungen erschaffen

Mit Hilfe der beiden beschriebenen Zugweisen versucht nun jeder, taktisch so vorzugehen, daß er am Schluß des Spiels die Mehrzahl an Steinen auf dem Spielbrett hat. Der Schluß des Spiels ist erreicht, wenn alle Felder besetzt sind. Zwei kleine Balken am rechten unteren Bildrand informieren darüber, welcher der beiden Kontrahenten die meisten Steine in den Waben liegen hat.

Wohlüberlegte Züge

In der kleinsten Schwierigkeitsstufe ist der Computer zwar kein schlapper, aber doch ein problemlos schlagbarer Gegner. Bei höherem Schwierigkeitsgrad sieht die Sache ganz anders aus.

Um den Gegner zu schlagen, gilt es, weite Sprünge aus einem Verbund der eigenen Steine möglichst zu vermeiden, falls ein gegnerischer Stein in Reichweite ist. Mit einem Zug kann dieser sich bis zu sechs Eurer Steine erobern. Lieber vorsichtig nur ein Feld weiterziehen, wodurch Ihr schon durch den "Doppler" Euren Vorsprung geringfügig ausbaut. Eine defensive Haltung ist hier oft besser als eine allzu risikofreudige.

Der eingebaute Start-Editor erlaubt es, die Ausgangsstellung der Steine für die "Hexxagon"-Partie zu bestimmen. Experimentiert ruhig ein wenig herum: Jede Formation erzeugt neue Situationen. Um die gleichmäßige Ausbreitung während des Spiels etwas zu erschweren, empfiehlt es sich, einzelne "Löcher" vorzusehen. Diese können weder besetzt noch übersprungen werden. Bis zu fünf verschiedene Ausgangsstellungen kann man gestalten und abspeichern.

Hexxagon läßt sich allein gegen den Computer (in drei Schwierigkeitsstufen, wahlweise Perlen- oder Rubinseite) spielen oder gegen einen menschlichen Gegner. Wählt man für beide Parteien einen simulierten Computerspieler, hat man eine schöne Spieldemonstration. Übrigens lockt die Vollversion "Hexxagon II" mit noch ausgeschlafeneren Strategie-Algorithmen für den simulierten Gegner und mit neuen, witzigen Grafiken. ❑

Boris Theodoroff

Deutsche Spiele braucht das Land

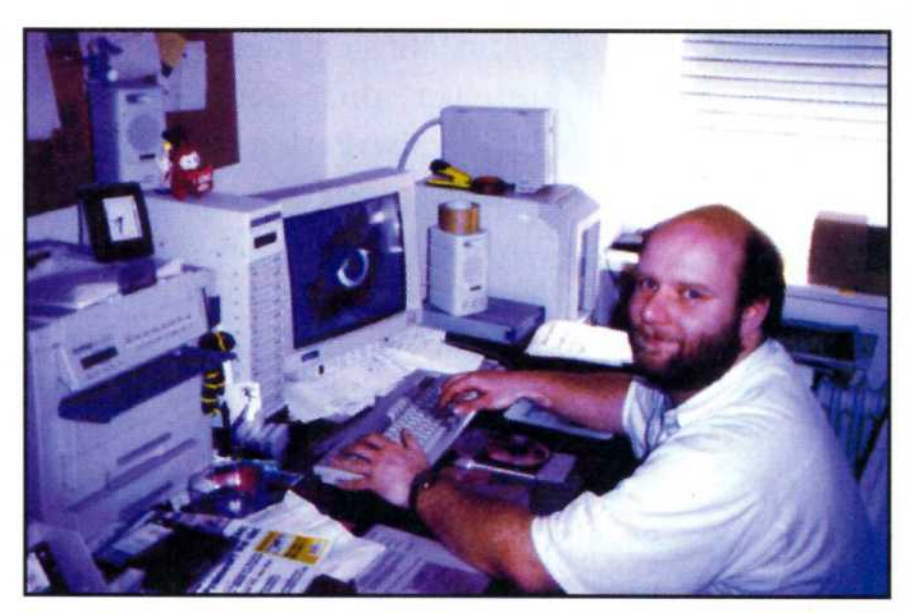
Die "Allround-Sprache" im Computerbereich ist Englisch. Aber wieso eigentlich? Das fragte sich auch Jürgen Egeling aus Karlsruhe, als er seinen Softwarevertrieb gründete.

Die Säulen der Softwareschmiede: Michael Riedel, Jürgen Egeling und Nick Baehr (v.l.)

Eigentlich sollte ich ja nur ein paar gute deutsche Sharewarespiele für unser Magazin auftreiben, doch ehe ich mich versah, befand ich mich auf dem Weg nach Karlsruhe, um den neuen Stern an Deutschlands Sharewarehimmel zu besuchen: Jürgen Egeling. Nach der üblichen Quälerei über die Bundesautobahn brauchte ich mindestens noch mal soviel Zeit in Karlsruhe dafür, einen Parkplatz zu finden. Nachdem auch diese Hürde genommen war, konnte ich endlich Kamera und Notizblock auspacken.

Im dritten Stock eines Hauses in der Werderstraße begrüßte mich Jürgen Egeling. Die Größe des JEC-Domizils läßt auf den ersten Blick nicht unbedingt auf einen weltweit operierenden Betrieb schließen. Nach dem üblichen Durchgraben der Papierberge seines Arbeitszimmers konnte ich seine neusten Werke begutachten (Kenner der Branche wissen, wieviel Berge von Papier sich in einer Woche auf einem Schreibtisch auftürmen können). Währenddessen hoppelte mir vergnügt Jürgens Zwergkaninchen Scotty über die Füße: ein Maskottchen besonderer Art.

Doch wie fing das alles an? Nach ein paar kurzen Telefonanrufen verabredeten wir uns mit seinen Freunden im "etwas anderen Restaurant" in der Karlsruher Innenstadt, das der jungen Firma schon lange als Kommandozentrale dient. Kopf des "festen Teams" ist Jürgen Egeling, für Marketing und Betreuung ausländischer Partner ist Nick



Jürgen bei der Arbeit an seinem neuesten Projekt

Kommt demnächst auf den Markt: Roadhog

Baehr zuständig, und schließlich ist da noch der "Hausprogrammierer" Michael Riedel. Letzterer war es auch, der den Stein vor zwei Jahren ins Rollen gebracht hat.

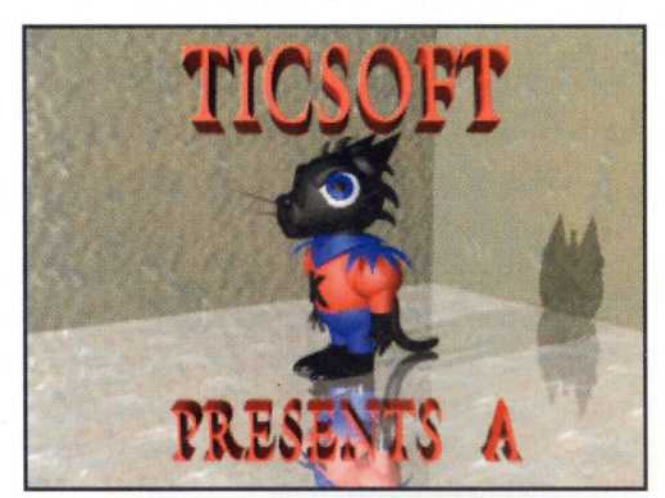
Michael hatte zu dem Zeitpunkt das Spiel *Brix* geschrieben, das vielen heute ein Begriff sein dürfte. Nach ein paar Einspielungen in internationale Mailboxen wurde die US-Firma *Epic MegaGames* auf ihn aufmerksam und bot ihm einen Vertrieb in den Vereinigten Staaten an. Das Angebot klang so verlockend, daß er es kaum ausschlagen konnte. Für den europäischen Vertrieb konnte er allerdings seinen Studenten-Kollegen Jürgen Egeling gewinnen.

Jürgen mißfiel zunächst, daß Michael alles auf englisch getextet hatte, so daß er es gleich wieder eindeutschte. Und damit war für ihn auch schon eine erfolgversprechende Idee geboren: Spiele übersetzen.

Mit Brix fing alles an

Nachdem der ehemalige britische Epic-Vertrieb *PSP* ihm zwei Spiele zukommen ließ, machte er sich selber an die Arbeit und sprach in- und ausländische Programmierer an, ob er nicht in Deutschland ihre Spiele in einer deutschen Version vertreiben dürfe. Nach und nach entwickelte sich durch seinen Übersetzungsservice eine feste Zusammenarbeit mit vielen Spieleautoren, die weit über das reine Übersetzen (europaweit in mittlerweile fünf Sprachen) hinausgeht.

Jürgen ist immer einer der ersten Beta-Tester, und viele seiner Ideen fließen in die Spiele ein. Das freut natürlich nicht nur ihn, sondern auch die Telekom, denn der allergrößte Teil der Kommunikation zwischen seinen Partnern geschieht per Modem über die Telefonleitung. "Neulich stand der Bundespostminister vor der Haustür und wollte mir persönlich zur neuen Telefonrechnung gratulieren", meint er scherzeshalber dazu. Aber sein Modem ist sein Kapital, denn ohne die Datenfernübertragung wäre es kaum möglich, innerhalb kürzester Zeit ein Spiel zu übersetzen oder zu debuggen. Und wahrhaftig: Nicht mal drei Tage, nachdem ich ihn über einen Fehler in einer Beta-Version unterrichtet hatte, flatterte mir per Post schon das Update ins Haus.



Das Maskottchen des neuen Labels

Weltweit auf 15 m²

Es ist schon erstaunlich, daß Riedel, Egeling und Baehr mit geringen Mitteln eine Firma aufbauen konnten, die sogar schon in den USA einen Namen hat. Zum Glück haben sie vor wenigen Wochen ein für ihre Aktivitäten geradezu ideal geeignetes Büro gefunden: Es bietet den nötigen Platz und liegt direkt gegenüber von ihrem Treffpunkt. Der Umzug war auch dringend nötig. In Jürgens altem Domizil war kaum noch Platz für andere Aktivitäten. Neben seinem OS/2-Rechner (ja, alle JEC-Spiele laufen auch unter OS/2!), stapelweise Papierkram und einer Copy-Station findet auch noch seine Mailbox (Rufnummer 0721/374625, 19200/8/N/1, 24h online, "kost nix") Platz auf dem Schreibtisch, an dem er alles schaltet und waltet. Es sei denn, er hätte mal wieder aus Frust sein Telefon zertrümmert, wie neulich nach einem deprimierenden Anruf bei der IBM-Hotline – oder besser deren endloser Warteschleife. Aber fern von jedem Telefon (Handy? Wozu?) finden die meisten Besprechungen sowieso in der freien Natur statt, sofern das Wetter mitspielt. Die neueste Aktion aus dem Hause JEC ist die Gründung

Selbst Karlsruhes Väter wußten schon, wie man Programmierer gefügig macht

des Softwarelabels "Ticsoft", unter dem fortan alle Spiele von Egelings Programmierer-Mannschaft veröffentlicht werden. Ihr Erkennungszeichen ist der schwarze Kater – vielleicht als Anlehnung an ihren Zustand, der angeblich die Idee für das Label gebracht hat ...

Die Gründung eines Labels hat für ihn den Grund, seiner Software einen höheren Erkennungswert zu verschaffen. Wie Apogee und Epic ist auch Ticsoft ein Zusammenschluß von Autoren, die unter einem Warenzeichen die verschiedensten Spiele veröffentlichen, und das mittlerweile in den USA, in Frankreich, Spanien, Australien, Italien, in der Schweiz, in Deutschland und in vielen anderen Ländern. Dort überall sitzen seine Partner, die die Vollversionen weltweit anbieten und in die Läden bringen.

Shoot' em-Up at its best: Flying Tigers

Bei uns kann man sie übrigens im *Media Markt,* bei *Vobis* und *Escom* erhalten. Aber auch der Versand direkt von Karlsruhe wird weiterhin aufrechterhalten. JEC vertreibt aus-

schließlich Spiele, wenn man mal von dem gelungenen Musik-Composer *Sound Club* absieht.

Auf unserer CD findet Ihr die gesamte Produktpalette von Jürgen Egeling. Darunter sind die brandneuen Highlights *Rollin'* von Michael Riedel, das 3D-Action-Spiel *CyberPuck*, die neueste Version von *Flyin' Tigers*, ein brillantes Shoot'em-Up, der neue Flipper *Tilt*, das *GCS-System*, mit dem Ihr eigene 3D-Spiele basteln könnt, und das Weltraumspiel *Outer Ridge*. Des weiteren sind auch die Shoot'em-Ups *Night Raid*, *Star Hammer*, *Starfire*, *Mutant Bats of Doom*, *Phylox* und *World Quest* vertreten. Zur Kategorie Jump'n'Run zählen *GateWorld* und *Jetpack*. Die Vollversionen dieser Spiele hat Jürgen Egeling im Vertrieb, für um die 48 DM. Als besonderes Bonbon für Musikfreunde ist auch die Shareversion des *Sound Club* dabei, außerdem ein Dance-Floor-Audio-Track, den ich selbst mit diesem System zusammengestrickt habe. ❑

Boris Theodoroff

Wir sprachen mit Jürgen Egeling an seinem Lieblingsort in Karlsruhe

ASM special: Wie sind Sie darauf gekommen, Spiele ins Deutsche zu übersetzen?

Jürgen Egeling: Die Sache ist eigentlich logisch: Wenn ich mich in einem Lokal aufhalte, dann sage ich zur Bedienung nicht "I wanna have a coffee", sondern "Ich möchte gerne einen Kaffee". Also ist es naheliegend, daß in Deutschland die meisten Leute deutsch sprechen. Und wenn diese jetzt am Computer sitzen und sich eigentlich entspannen möchten, dann müssen sie nicht noch mit Fremdsprachen belästigt werden. So kann man sich dann überlegen, daß einer die Übersetzung macht, anstatt daß sich die Programmierer hinsetzen und alles selber intern übersetzen, und er bietet das denen an. So kam das Ganze.

ASM special: Wie kommen die Kontakte zu den Programmierern zustande? Stürmen die alle auf Sie zu?

Jürgen Egeling: Schön wär's. Ich habe mir ein Spiel ausgeguckt, das mir selber gut gefallen würde, und habe den Autoren gefragt, ob ich nicht in Deutschland eine deutsche Version davon vertreiben könnte. Dann sagen die meisten auch "Ja". Wenn es so ist, dann übersetze ich das, finde Fehler, mache Vorschläge, und dadurch ergibt sich eine Zusammenarbeit. Die ist meistens furchtbar fruchtbar.

ASM special: Haben deutsche Programmierer auf dem Markt überhaupt eine Chance?

Jürgen Egeling: Die beiden Großen der Sharewarebranche kennt jeder, die haben sich hier in Deutschland verkauft. Dazwischen gibt es aber jede Menge neue, frische Programmierer, die das gleiche Know-how haben. Und Epic und Apogee machen eigentlich auch nichts anderes als ich. Und mit *Brix* habe ich dem Michael in Deutschland mehr Gewinn gebracht als Epic in der ganzen restlichen Welt. Also besteht hier durchaus eine Chance, daß man den Programmierer ein nettes Zubrot verdienen läßt – genau das tun wir. Und dafür will ich die deutsche Version haben.

ASM special: Eine gute Zeit lang konnte man von deutschen Spielen nicht viel erwarten. Da schreckten der deutsche Titel und deutscher Text eher ab.

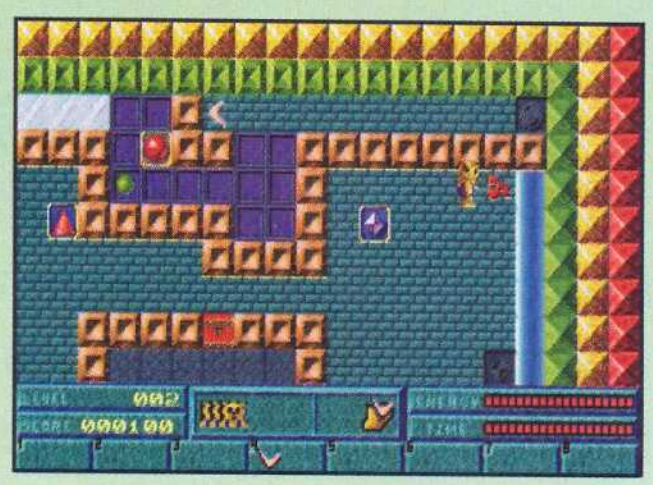
Jürgen Egeling: Früher kam eben nicht viel Gutes aus Deutschland. Aber wenn man sich mal die neuen Spiele von uns ansieht: Die stammen alle von deutschen Autoren. Und die können sich sehen lassen! Rein quantitativ gibt es in den USA mehr Programmierer, aber prozentual gesehen gibt es hier sicherlich genauso viele gute Leute. Und darum haben wir versucht, das neue Label aufzumachen, das den Programmierern einen weltweiten Vertrieb bietet. Bei meinen ausländischen Partnern habe ich mir zur Prämisse gemacht, daß ich vorwiegend mit Programmierern zusammenarbeite. Das hat den Vorteil, daß die den Wert einer Software zu schätzen wissen und sehen, was für ein Aufwand in der Entwicklung steckt. Und einige Leute machen den Fehler, da zu arrogant ranzugehen. Außerdem werden oft von sogenannten Computermagazinen Spiele für 30 Mark mit welchen für 120 verglichen und dann total verrissen. Kein normaler Mensch würde jemals auf die Idee kommen, etwa einen Fiat Panda mit einem Mercedes der S-Klasse zu vergleichen.

ASM special: In welchem Bereich liegen die Preise Ihrer Software?

Jürgen Egeling: Der Sound Club ist mit 129 Mark das teuerste Programm. Ansonsten wollte ich die Preise so bei 49 Mark halten. Das erklärte Ziel für mich sieht so aus: Die Softwarepreise müssen dahin, wo jetzt die Preise von Musik-CDs sind. Man muß in den Laden gehen können und sagen: O.K., da gebe ich jetzt 30 Mark aus und habe dafür mindestens fünf Stunden Unterhaltung. Im Kino bekomme ich für 15 Mark zweieinhalb Stunden – wenn man das hochrechnet, dann paßt die Sache.

"Verrückte Daten"

Versucht mal, im Shareware-Dschungel einen ausgesprochenen Knüller ausfindig zu machen. Gut sortierte Händler versorgen Euch mit tausenden von Programmen auf prall gefüllten CDs. Aber die Fahndung nach dem wirklich lohnenden Spiel ähnelt doch oft einer regelrechten Schatzsuche. Aus dieser Beobachtung heraus ist die Düsseldorfer Firma Mad Data entstanden.



Bump & Bomp beim Klötzchenschieben

Time for Fantasy

Konfiguration: ab 386 (SVGA 1 MB, Maus), Registrierung: **29 DM**, Entwicklung: **Mad Data** und **WSP**, Programmierung: **Andreas Epple**, **Werner Schröder**, Musik: **Uwe Rasch**, Vertrieb: **Mad Data**, **Jörg Henseler**, Postfach 102818, 40019 Düsseldorf.

Bump & Bomp

Konfiguration: ab 386DX/33, Joystick, SoundBlaster, Registrierung: **49 DM**, Entwicklung: **Mad Data**, Programmierung: **Dmitry Kukushkin**, **Gleb Polyakov**, Musik: **Vladimir Kononenko**, Vertrieb: **Mad Data**, **Jörg Henseler**, Postfach 102818, 40019 Düsseldorf.

Bei einigen Shareware-Händlern bekommt man heute so gut wie alles. Jeder hat von jedem etwas in seinem Programm. Jörg Henseler fiel aber auf, daß man in der Angebotsfülle lange suchen muß, wenn man sich ausschließlich für Spieleknüller interessiert, und die Sharewareversender können die einzelnen Produkte schon der Menge wegen kaum mit umfangreichen Erklärungen ausstatten. So kam ihm die Idee, sich als Händler auf Shareware-Spiele zu konzentrieren und seinen Kunden einen besonderen Service mit ausführlichen Beschreibungen zu bieten. Gesagt – getan: Er gründete in Düsseldorf seine eigene Firma Mad Data.

Mit seinem speziellen Konzept wurde er zum festen Partner für einige Fachzeitschriften, die von ihm die neuesten Highlights der Branche vorselektiert präsentiert bekamen – das war vor gut drei Jahren. Seitdem stellt er für ein Mailboxnetz regelmäßig die "Top Twenty" der Shareware-Spiele zusammen, was ihm wiederum Kontakt zu einigen Spieleautoren verschaffte.

Er weitete seinen Shareware-Handel aus, indem er Lizenzen kaufte, den deutschen Vertrieb für ausländische Autoren übernahm und schließlich damit begann, eigene Spiele zu produzieren. Zu den ersten seiner Werke, die in Zusammenarbeit mit anderen Autoren entstanden, zählen die Spiele "Puzzle" und "Bars".

Puzzeln und Entspannen bei "Time for Fantasy"

Im Jahr 1994 bekam er schließlich von der Firma Tchibo den Auftrag, im Rahmen einer Reihe von Büroutensilien einen Sampler zusammenzustellen, der jede Menge Low-Cost-Spiele enthalten sollte. Seine Mühe zahlte sich aus, die Spielesammlung wurde ein voller Erfolg. Mittlerweile hat Jörg Henseler bei Mad Data sechs Mitarbeiter, die seit einiger Zeit zusammen eigene Spiele entwickeln. Kürzlich entstand in Zusammenarbeit mit WSP das Puzzlespiel "Time for Fantasy", bei dem à la Schiebefix die Teile eines Bildes in die richtige Anordnung gebracht werden.

Jörg Henseler von Mad Data

Das neueste Projekt nennt sich "Bump & Bomp" und handelt von zwei Teddybären, die durch ein verzwicktes Labyrinth finden müssen. In Anlehnung an den Klassiker Soko-Ban werden hier bestimmte Steine auf die richtigen Stellplätze geschoben. Das ist gar nicht so einfach – schließlich besteht das Spielfeld aus verwinkelten Gängen, und im "Warrior"-Modus erschweren auch noch einige Monster die Arbeit. Leider war das Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht marktreif. Aber Mad Data hat extra für uns eine Vorabversion zusammengestellt. Mit der offiziellen Shareversion dürfte in den nächsten Wochen zu rechnen sein. ❑

Boris Theodoroff

Das Maskottchen von "Time for Fantasy"

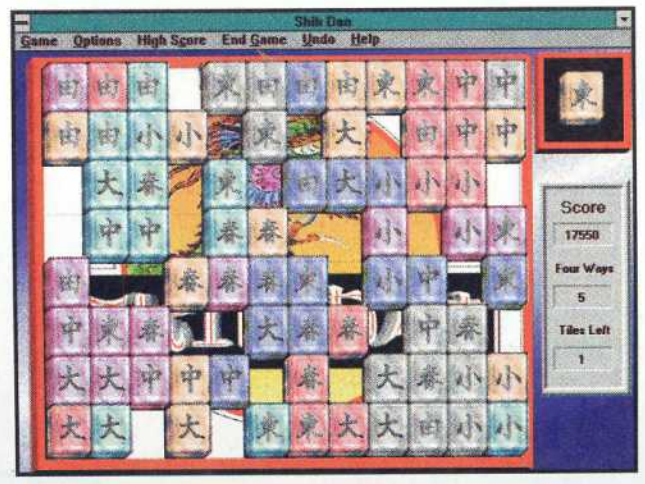
Steinerei

Dominoartige Spiele haben in Fernost Tradition. Im Gefolge von Mahjongg haben etliche hübsche Kombinationsübungen ihren Weg auf den PC gefunden. Da es bei Spielen dieser Art nicht viel in Echtzeit zu animieren gibt, eignet sich Windows gut als Oberfläche dafür. "Shih Dao" ist ein gelungenes Beispiel für hübsche Knobelkunst im China-Look.

Shih Dao 3.5
Konfiguration: Windows ab 3.1, Registrierung: **25 US-$**, Entwicklung und Vertrieb: **Impulse Software**, P. O. Box 31199, Indianapolis, IN 46231, USA.

Das Spielprinzip ist simpel und vielleicht gerade deshalb so faszinierend: Zueinander passende Steine werden geduldig gesucht und gefunden. Anders als bei Mahjongg müssen bei "Shih Dao" nicht Steine vom Spielfeld weggenommen, sondern darauf abgelegt werden. Es gibt 72 Steine mit je sechs unterschiedlichen Farben und Mustern. Jedes Muster kommt in jeder Farbe zweimal vor. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, die in zufälliger Reihenfolge erscheinenden Steine auf dem Brett abzulegen, was jedoch nur unter bestimmten Bedingungen möglich ist. Dabei soll durch geschicktes Kombinieren von Steinen eine möglichst hohe Punktzahl erreicht werden.

Die Regeln für das Aneinanderlegen von Steinen sind zwar nicht gerade kinderleicht, aber einigermaßen logisch: Ein Stein darf neben einen anderen gelegt werden, der entweder die gleiche Farbe oder das gleiche Muster aufweist, jedoch nicht beides zugleich. Ein Stein, der an zwei andere gleichzeitig angelegt wird, muß in der Farbe zum einen und im Muster zum anderen passen. Bei drei Steinen muß dann entsprechend einer davon die gleiche Farbe haben, die anderen beiden das gleiche Muster – oder umgekehrt: zweimal Farbe, einmal Muster. Richtig knifflig wird es dann bei einem 4-Way: Der anzulegende Stein muß in die Mitte von sechs oder sieben Steinen gelegt werden, von denen zwei die gleiche Farbe und zwei das gleiche Symbol wie der anzulegende Stein haben müssen. Es gelten übrigens nur die anliegenden Flächen der Steine, aber nicht deren Kanten. Wer sich durch das vorschnelle Ablegen eines Steins das weitere Vorgehen verbaut, der kann den ungünstigen Zug mit der Undo-Funktion wieder zurücknehmen.



So (oder noch besser) sollte das Spielfeld ungefähr zum Schluß aussehen

Über das bloße Ablegen hinaus möchte der "Shih Dao"-Spieler auch noch ordentlich punkten. Hier die speziellen Punkteverteilungen:

1 Stein an einem anderen = 10
1 Stein an zwei weiteren = 20
1 Stein an drei weiteren = 30
4-Way = 100

Außerdem erhöhen sich mit jedem 4-Way die eben genannten Punktverteilungen jeweils um den Grundwert. Das soll heißen, bei zwei 4-Ways gibt es schon 30 Punkte für die einfache Version und so weiter. Und da das ja für echte Punktejäger immer noch lächerlich kleine Werte sind, erhöht sich die Punktzahl für jeden 4-Way auch noch einmal um 1500. Somit bringt 4-Way Nummer zwei statt 100 Punkten bereits 1600, Nummer drei dann 3100, und so weiter.

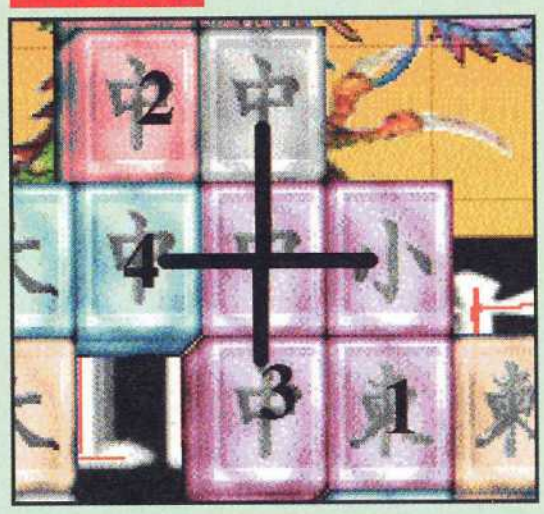
Sind alle Steine abgelegt, so ist das Spiel gewonnen – aber ähnlich wie bei Mahjongg hätte es immer wieder mehrere Methoden gegeben, die dem siegreichen Spieler zu noch mehr Punkten verholfen hätten. Das eigentliche Ziel bei Shih Dao besteht darin, möglichst viele 4-Ways zu machen. Alsdann – probiert es mal. Ihr werdet bestimmt genau so schwer wieder davon loskommen wie wir. ❑

Thorsten Becker

So kriegt man einen 4-Way

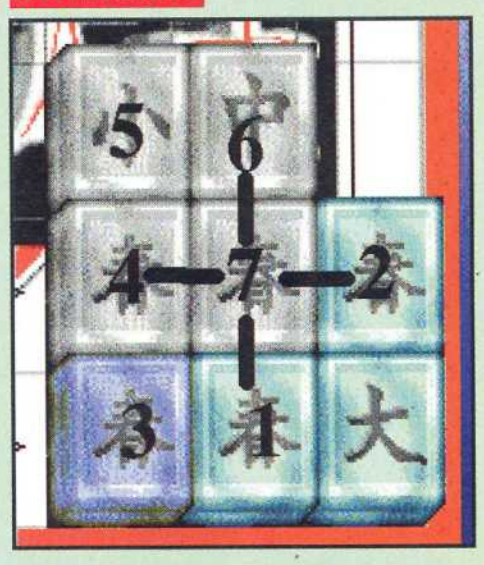
(Die Zahlen auf den Bildern geben die Reihenfolge der abzulegenden Steine an.)

Methode 1.:



Man beginne im Zentrum des Bretts

Methode 2.:



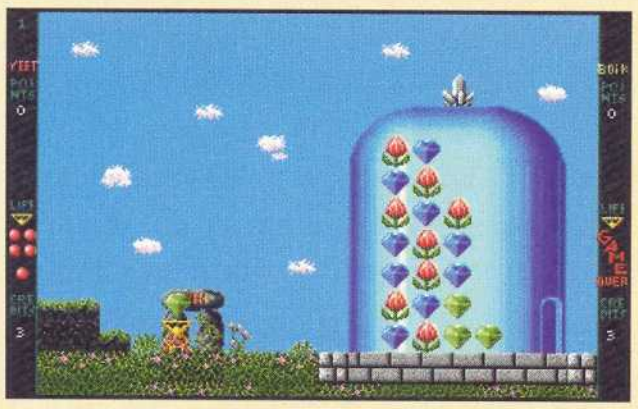
Ein 4-Way ist auch in einer Ecke möglich, allerdings wesentlich schwieriger auszuführen – man kann sich hier nicht beliebig ausdehnen

Boppin'

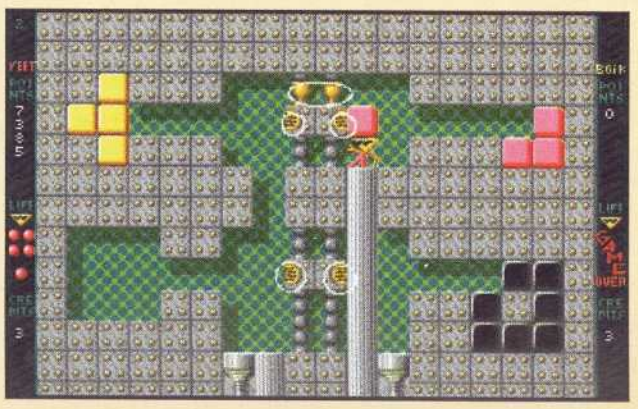
Konfiguration: ab 386/33 (2 MB RAM, VGA), SoundBlaster, Joystick (empf.), Registrierung: ab **49,95 DM**, Entwicklung: Accursed Toys, USA, Vertrieb: **CDV-Software GmbH**, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe.

Paßt's oder paßt's nicht?

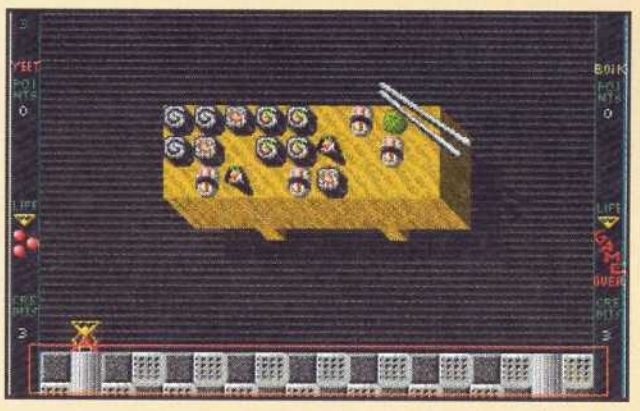
Mit "Boppin'" bringt der US-Sharewaregigant Apogee ein Kombinationsspiel des relativ unbekannten Entwicklerteams "Accursed Toys" unter die Leute. Das trickreiche Grübelding besticht nicht nur durch seine abgefahrene Grafik – Ihr werdet's schon merken.



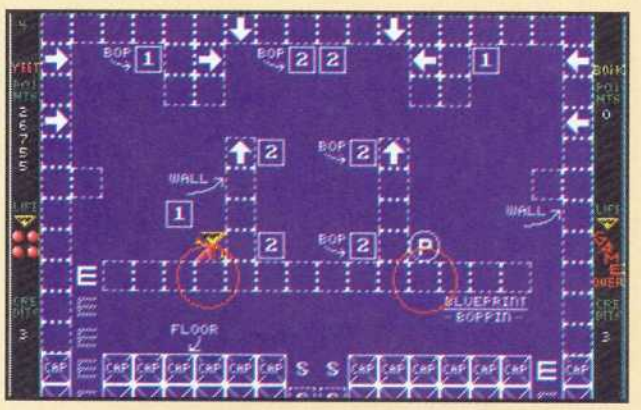
Der erste Level ist mehr oder minder zum Eingewöhnen. Aber wer hier schon gut kombiniert, erhält einen satten Bonus



Man achte auf die zwei goldenen Becher oben und auf die roten Dinger in der Wand



Die Quadrate auf dem Boden bilden eine gute Orientierungshilfe

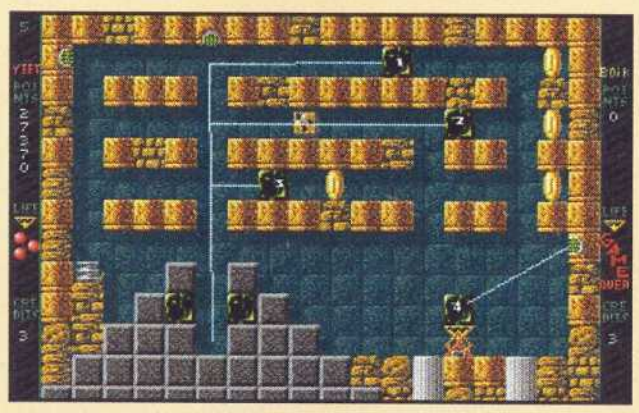


Die beiden markierten Felder sind die einzig wichtigen

Ein militanter Softie hat sämtliche Monster aus sämtlichen Computerspielen geklaut: Einsamkeit, Frustration und Arbeitslosigkeit machen sich unter den Helden der plötzlich blitzsauberen Games breit. Irgend jemand muß die Monster wieder herbeischaffen.

Dann mal los – sie sind nämlich in den einzelnen "Boppin'"-Levels gefangen. Das Spiel besteht grundsätzlich darin, bestimmte Symbole nacheinander so durch den Raum zu pfeffern, daß diese an jeweils gleichartige Symbole geraten – jedes komplettierte Paar verschwindet. Wenn man bestimmte Kombinationen freiräumt (etwa ein Quadrat aus vier gleichen Teilen), wird ein Spielmonster freigesetzt. Trifft man bei diesen Aktionen allerdings ein Symbol einer unpassenden Sorte, so verliert man nicht nur dieses, sondern auch gleich noch eins der fünf Spielleben. Zusätzlich sind noch zahllose Extras eingebaut, die dem Spieler helfen oder ihn behindern können. Als oberste Regel gilt, daß ein geworfenes Symbol sich immer exakt diagonal nach oben bewegt, also nicht bloß nach links oder rechts und schon gar nicht nach unten. Zweitens lassen die Teile sich immer nur an ebenen Flächen gleichartiger Teile anheften. An Ecken und Kanten prallen sie hingegen ab. ❑

Thorsten Becker



Die Markierung zeigt die Reihenfolge der zu befördernden Steine sowie den Ventilator, um den letzten Stein zu befördern

Tips zu den einzelnen Levels

Level 1: Gleich mal den grünen Diamanten zu den anderen packen, dann die Rose ablegen, indem man stehenbleibt und den Joystick nach unten drückt.
Level 2: Dürfte kein Problem sein, sofern man die roten Dinger in den Wänden benutzt. Aber die Becher ganz oben stehen natürlich auch nicht nur zur Zierde da.
Level 3: Da der Boden praktischerweise aus kleinen Kästchen besteht, kann man sich an diesen sehr gut orientieren. Die Reihenfolge der Felder lautet: ganz rechts, 2. von rechts, 3. von links, dito, 2. von links, 1. von links, 2. von rechts, 4. von links, 6. von links, 5. von links und dito.
Level 4: Hier gibt es nur zwei wichtige Felder: das vierte rechts und links oben. Mit dem Fahrstuhl geht's hoch.
Level 5: Dieser Level ist dann wieder etwas trickreich: Hier müssen zuerst die freiliegenden Steine so verschoben werden, daß sie zu den zwei anderen herunterfallen. Erst dann darf man den letzten Stein nach rechts an den Ventilator (oder was auch immer das sein soll) werfen.

Cheats

Im Hauptmenü:
Drückt man **<Strg+v>**, so läuft eine Slideshow ab, die alle Levels einer Episode zeigt.

Im Spiel:
Drückt man **<Strg>+<b>**, so werden alle "Mystery Spots" des jeweiligen Levels angezeigt. Die Dinger bringen massig Extrapunkte – nur so zur Information.
<Strg>+<L> befördert alle total Gefrusteten einen Level nach vorn.
<Strg>+<Shift>+<L> hingegen befördert den Kenner wieder einen Level zurück.

Handeln, Entscheiden, Wirtschaften

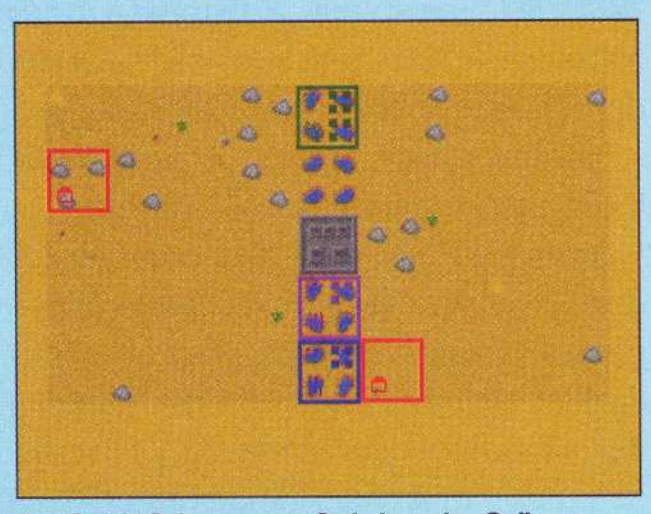
Spaß zu viert

R.U.L.E., Vers. 1.1

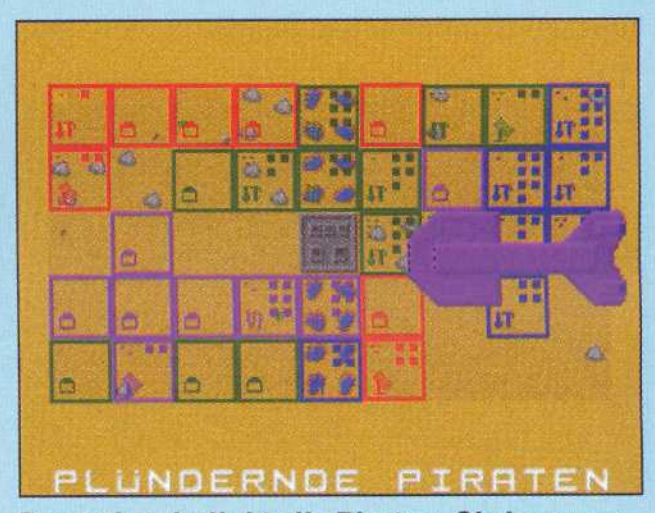
Konfiguration: **ab 386/25, Maus, 1 – 2 Joysticks (Y-Adapter)**, Registrierung: **30 DM**, Entwicklung und Vertrieb: **Thomas Ehlers**, Kirchdorfer Str. 103, 21109 Hamburg

Eines der berühmtesten Mehrpersonenspiele der 8-Bit-Ära war "M.U.L.E.". Dem genialen Spielprinzip konnte und kann sich kaum jemand entziehen, der das turbulente Mit- und Gegeneinander auf dem Bildschirm einmal mitgemacht hat. Jetzt hat ein pfiffiger deutscher Shareware-Programmierer den Evergreen unter dem Titel "R.U.L.E." auf dem PC nachempfunden – und wieder darf eine Viererriege von interstellaren Kolonisten nach Herzenslust feilschen, rennen und boykottieren!

Wenn man "R.U.L.E." in eine der Standard-Schubladen einordnen wollte, so würde es wohl als "Mehrpersonen-Handelssimulation" durchgehen. In der Tat treiben die vier Akteure im Spiel, von denen bis zu drei durch den Computer gesteuert werden können, mit- und gegeneinander Handel. Aber das beschreibt die Sache nur teilweise. Die Spieler agieren nicht, wie man es üblicherweise gewohnt ist, nur nacheinander, sondern auch gleichzeitig, nämlich bei den in jeder Spielrunde zahlreich stattfindenden Auktionen. Das Spiel ist streckenweise sehr temporeich – etwa wenn es darum geht, gegen den unerbittlichen Zeitbalken auf der Landkarte herumzulaufen und möglichst viele eigene Grundstücke mit dem richtigen Produktionsequipment auszustatten. Es erfordert Geschicklichkeit und ein feines Ohr – beispielsweise beim Einfangen des Bergtrolls (im Ur-Spiel war das der "Mountain Wampus"). Es bietet unendlich viele Chancen für kleine Gemeinheiten – sei es das Vor-der-Nase-Wegkaufen wichtiger Versorgungsgüter, oder seien es Boykott-Absprachen gegen einzelne Mitspieler. Es hält aber auch ein gemeinsames Spielziel bereit: das Gedeihen der Kolonie auf dem Spielplaneten. Und auch eine gehörige Portion Glück spielt eine Rolle – etwa bei den häufigen Sondererereignissen wie Meteoriteneinschlag, Regensturm, Sonnenflecken, Piratenüberfall oder R.U.L.E.-Amoklauf.

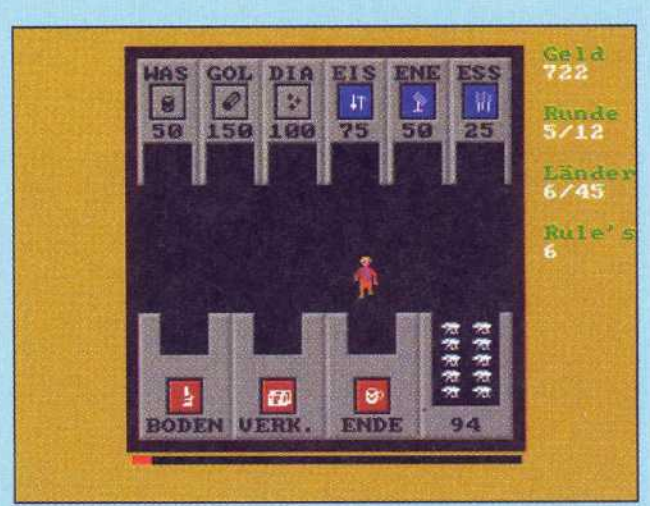


Am Schluß der ersten Spielrunde: Grün, Violett und Blau haben ihr erstes Grundstück ausgestattet, Rot hat bei einer Landauktion eines dazugekauft, aber nicht genug Futter (=Zeit) zum Ausstatten gehabt

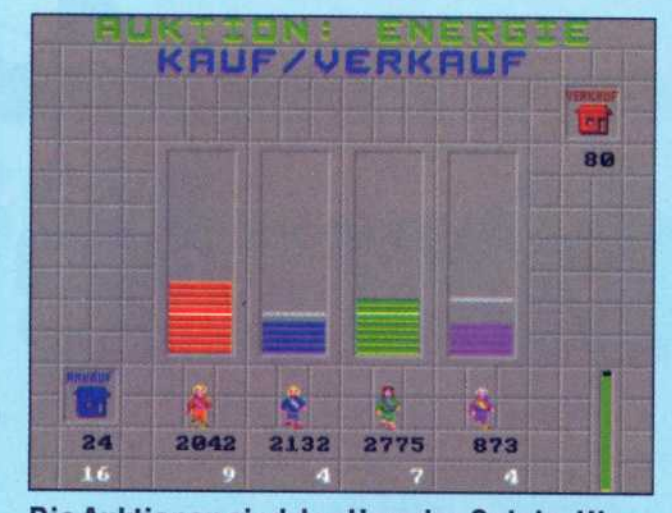


Besonders beliebt: die Piraten. Sie kommen unangekündigt und nehmen mit, was gerade am wertvollsten ist

Eine R.U.L.E. (Roboting Unit for Land Economy) ist eine Art Roboter-Maultier, das zum Transport und Betrieb von industriellem und landwirtschaftlichem Produktionsequipment auf dem zu kolonisierenden Planeten eingesetzt wird. Das Baumaterial für

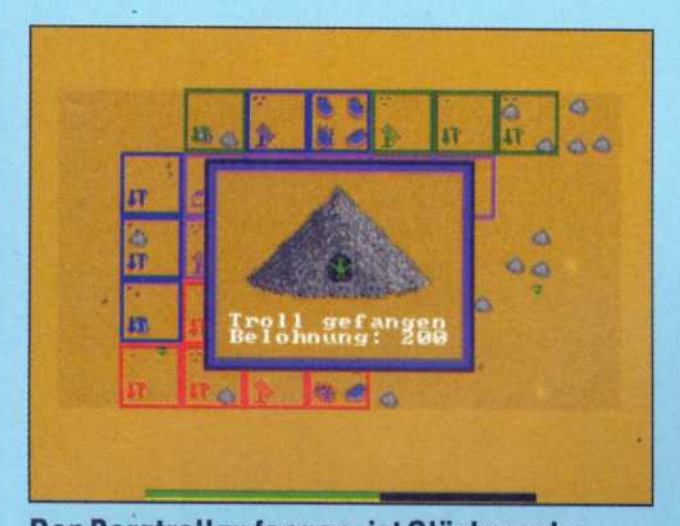


Der Laden der Kolonie: Hier gibt es R.U.L.E.s, Produktionsequipment, einen Grundstücksmakler und einen Pub



Die Auktionen sind das Herz des Spiels. Hier ist jede Art von Gemeinheiten erlaubt

diese Maschinenmulis ist Eisen, das in Bergwerken der Kolonie gefördert werden muß. Die Zeit, die ein Spieler in einer Runde zur Verfügung hat, ist abhängig davon, ob er genügend Nahrungsmittel gehortet hat. Energiemangel legt die Eisenproduktion lahm. Eisen läßt sich im Gebirge besser fördern als im flachen Land, und am Fluß ist Bergbau verboten – dafür



Den Bergtroll zu fangen, ist Glückssache – aber es lohnt sich

kann man hier am besten Nahrungsmittel gewinnen.

Wie schon diese kurzen Hinweise zeigen, handelt es sich um ein komplexes Spiel – das jedoch zugleich überhaupt nicht kompliziert ist und auch von Begriffsstutzigen innerhalb einer

Hoppla! Da ist doch glatt eins durchgegangen und hat das teure Equipment gleich mitgenommen!

halben Stunde komplett beherrscht wird. Mit vier Personen macht die Sache am meisten Spaß – eine Spielfigur wird mit dem Cursorblock, die zweite mit dem numerischen Block der Tastatur gesteuert; für Nummer drei und vier braucht man dann zwei Joysticks, die über einen Y-Adapter am Gameport angeschlossen werden.

Am Schluß jeder Runde: die Zwischenauswertung

"R.U.L.E." hat zwar gegenüber seinem Vorgänger von 1981 einiges eingebüßt, besonders, was den skurrilen Humor des Originals betrifft. Das gilt für textliche Details (wo ist das Sumpfaal-Wettessen geblieben, wo die Investitionen in "künstliche Stummheit"?) wie auch besonders für die Grafik. Dafür gehört bereits zur Shareversion von "R.U.L.E." ein einfacher Grafikeditor, mit dem geduldige Naturen in schweißtreibender Pixelarbeit alle grafischen Elemente des Spiels nach eigenem Gusto verändern können. Das unschlagbar tolle Spielprinzip und mit ihm der Spielspaß sind erhalten geblieben.

In der Shareversion lassen sich auf den Grundstücken der Kolonie nur Nahrungsmittel, Energie und Eisen gewinnen; und die Spieldauer ist auf zwölf Runden festgelegt. Die Vollversion lockt mit zusätzlichen Optionen (Diamanten und Gold abbauen, Bodenproben nutzen, Brunnen anlegen, mehrere Spielstufen mit unterschiedlicher Koloniegröße und Spieldauer), die die Sache bereichern. Ein gelungener Spielabend mit mehreren Leuten darf als sicher gelten – allein das ist die Registriergebühr schon wert. ❑

SZ

Hinweise für R.U.L.E.-Spieler

Die wohl empfindlichsten Verluste, die dem hoffnungsvollen Kolonisten im Spiel begegnen können, betreffen Landstücke und Robotmulis. Wenn das Lasttier beim Besetzen oder Umrüsten einer Parzelle nicht genau mit den Beinen im "Häuschen" steht, läuft es nach dem Absetzen sofort weg – dann sind Zeit und Kaufpreis verloren. Da immer der bestplazierte Spieler die schlimmsten Sonderereignisse zu spüren bekommt, sollte man zu Beginn des Spiels versuchen, Parzellen zu kaufen und zu horten, außerdem zum Selbstversorger in Sachen Futter und Energie werden.

Wenn Geldknappheit herrscht, empfiehlt es sich keinesfalls, Robotmulis oder gar Grundstücke zu verhökern: R.U.L.E.s bringen beim Verkauf nur die Hälfte des aktuellen Preises. Die Zeit bis zur jeweils nächsten Landauktion ist in jedem Fall zu lang, als daß man einen kurzfristigen Finanzbedarf durch Landverkauf decken könnte. Wer gezwungen ist, Land zu verkaufen, kann das Spiel eigentlich nicht mehr gewinnen. Besser ist es, in der Rüstphase der betreffenden Runde aufmerksam auf den leisen Piepton zu horchen, der das Auftauchen des Bergtrolls auf irgendeinem Berg des Spielfelds begleitet. Er bleibt dort jeweils nur etwa drei Sekunden, aber sein Ergreifen bringt von Mal zu Mal immer mehr Geld. Wenn der Zeitbalken beim Warten auf den Bergtroll auf eine Länge von etwa zwei Zentimetern geschrumpft ist, empfiehlt es sich, alles stehen und liegen zu lassen und sofort von oben oder unten (nicht von der Seite) den Store zu betreten. Das sollte nicht in dessen Randbereich, sondern direkt beim Fluß geschehen. So schafft man es in der Regel noch, den Spielsalon (und damit die nötige Finanzspritze) zu erreichen, und man spart dabei noch dadurch Zeit, daß man nach dem Zoomen gleich in der Mitte des Stores vor der richtigen Tür auftaucht.

THE

Die Bochumer

Warum muß Werbung bloß passiv konsumiert werden? Warum muß sie ihren Adressaten ausgerechnet dann erreichen, wenn er vielleicht gar nicht scharf darauf ist? (Man denke an Spielfilm-Unterbrechungen im Fernsehen.) Werbung zum Mitmachen, zum Mitspielen – Werbung in Form von unterhaltsamen und liebevoll gestalteten Computerspielen, das ist es! So dachten sich die Gründer des Bochumer Unternehmens Art Department. Seit zwei Jahren bereichert das ungewöhnliche Softwarehaus die Spieleszene immer wieder um neue Helden und Abenteuer, und das im Auftrag von Ministerien, Banken, Salami-, Reifen- oder Weingummiherstellern.

Ruhrgebiet, Bochumer Innenstadt, gleich neben dem Pizza-Imbiß, dritter Stock. Ein gut gelaunter Frank Ziemlinski empfängt mich und entschuldigt sich für die Hektik, die im Hause Art Department gerade herrscht. "Wir arbeiten im Moment an drei Spielen gleichzeitig, und das neue Wissoll-Jump'n'Run ist gerade eben erst vom Auftraggeber abgenommen worden." Nein, über Mangel an Aufträgen könne man nicht klagen – im Gegenteil. Innerhalb der letzten zwei Jahre scheint Werbung durch Computerspiele in nahezu allen Branchen gesellschaftsfähig geworden zu sein. Wagten es zu Anfang nur wenige mutige Firmen, durch eigene Spiele auf ihre Produkte hinzuweisen, so wächst jetzt die Nachfrage nach dieser unaufdringlichen Art von Werbung immer stärker. Auch öffentliche Stellen wie das Bundesinnenministerium oder das Auswärtige Amt nutzen inzwischen das Medium Computerspiel, um Öffentlichkeitsarbeit zu betreiben und Denkanstöße zu geben.

Woher kommt der eigenwillige Name? Hat das krimiträchtige Flair bewaffneter Ordnungshüter à la "Police Department" Pate gestanden? "Auf gar keinen Fall", sagt Frank und bedenkt einen draußen gerade vorbeifahrenden Streifenwagen mit einem säuerlichen Blick. "Wir sind sozusagen die Abteilung, die den Firmen fehlt. Die 'Kunst- und Ideenabteilung' ist käuflich – sie wird für werbewirksame Softwareprojekte angeheuert und versorgt diese dann ebenso, wie es eine hausinterne Abteilung tun würde – wenn es so etwas gäbe."

Szenenbild aus "Dunkle Schatten"

Und wie hat die Arbeit bei Art Department begonnen? "Es war Anfang 93", erzählt Frank. "Markus Scheer und ich hatten bis dahin bei einem damals bekannten deutschen Softwarehaus gearbeitet – ich als Grafiker, Markus in der Geschäftsleitung. Mit dieser Firma hatte ein Zigarettenhersteller einmal versuchsweise ein Computerspiel zu Werbezwecken gestartet. In den USA gab es so etwas ja schon länger, bloß hierzulande konnten die Werbeleute es sich kaum vorstellen.

Markus und ich waren aber von der Sache überzeugt – nein, nicht von den Zigaretten, sondern vom Werbemedium Computerspiel. Nach dem Weggang von unserer alten Firma hatten wir erst mal kein Geld und viel Zeit.

Die versammelte Stammmannschaft von Art Department

"Kunstabteilung"

Ein Selbstzeugnis mit viel Humor: Diesen Comic (aus der meisterhaften Zeichenfeder von Michael Bohne) brachte Art Department im Oktober 93 als Anzeige, um Programmierer und Grafiker als Mitarbeiter anzuwerben

Wir gaben uns drei Monate Zeit, um einen Kunden zu kriegen. Dann sind wir regelrecht durch die Supermärkte gezogen und haben uns alle Sachen genau angeguckt, die in den Regalen standen, immer mit der Frage im Kopf: 'Ob sich dafür wohl ein Werbespiel machen läßt?' Wir haben damals jede Menge Markenartikler angeschrieben. Den Mut, es zu versuchen, hatte schließlich die Henninger-Brauerei, und heraus kam der Karamalz-Cup, das erste Art-Department-Spiel." Er grinst. "Damals haben wir noch in einem winzigen Raum gearbeitet – mit einem Telefon, einem Faxgerät und einem Computer, sonst nichts. Alles war noch irgendwie improvisiert. Den zweiten Auftrag haben wir dann ziemlich unerwartet von den Fleischwerken bekommen, die "Bi-Fi-Roll" herstellen – die hatten bereits von sich aus den Wunsch, ein Werbespiel für Jugendliche herauszubringen, aber noch keine genauere Vorstellung davon, wie es aussehen könnte. So hatten wir Gelegenheit, "Snack Zone" zu machen, unser erstes Adventure. Und damit ging die Sache dann so richtig los."

Heute arbeiten bei Art Department in Bochum zehn Leute – und es werden im Laufe des Jahres noch mehr. In der Werbespielbranche deckt die "Kunstabteilung" zusammen mit den konkurrierenden Softwarehäusern Promotion Software, Rauser Advertainment und Ad Games den Markt fast vollständig ab. Längst lassen sich nicht mehr alle Einzelarbeiten, die für die Art-Department-Spiele notwendig sind, im Hause durchführen, daher arbeitet man auch mit freien Entwicklerteams im In- und Ausland zusammen. Es sind die gleichen Teams, die auch für die großen Spielehäuser kommerzielle Games entwickeln. Bis zu 60 freie Mitarbeiter arbeiten heute an Art-Department-Projekten – in der Anfangsphase waren es nur vier. Während man zu Beginn kaum mehr als ein Spiel pro Jahr fertigbekommen konnte, entstehen heute in der Bochumer Ideenschmiede jährlich sechs bis sieben neue Games.

Aber rümpfen denn etablierte Werbeleute beim Gedanken an PC-Spiele nicht erst mal die Nase? "Klar, Computerspiele sind ein vorurteilsbeladenes Medium. Die meisten Marketing-Manager sind auch einfach zu alt, um selbst zu den Spielern zu gehören. Aber sobald du zwei-, dreimal erfolgreich damit warst, melden sich dann plötzlich auch diejenigen, die vorher Bedenken hatten. Vorurteile gibt es ja auch auf der anderen Seite: Eingefleischte Spielefreaks und Zeitschriftenredaktionen haben sich erst sehr langsam an den Gedanken gewöhnen müssen, Spiele mit werblichem Hintergrund für voll zu nehmen. In Presse und Radio hören wir immer noch oft, daß wir etwas ganz Verwerfliches tun, indem wir die Kids mit Werbung versauen. Aber bei unseren Spielen passiert nichts hintenrum: Man beschäftigt sich bewußt damit und nur dann, wenn man es selbst will. Außerdem ist diese Art von Werbung nicht so massiv und penetrant wie in anderen Medien."

Die neuen Spiele, die zur Zeit in Arbeit sind, dürften im Laufe des Jahres herauskommen. Ein Adventure, auf das ich ganz besonders gespannt bin, wird im Auftrag des Bundesumweltministeriums entwickelt. Es hat den täglichen Umweltschutz zum Thema und soll sich durch besonders witzige Grafiken auszeichnen. Mehr will man noch nicht verraten, aber Ihr werdet's ja zu gegebener Zeit selbst sehen. Einstweilen verabschiede ich mich erst mal vom Art-Department-Team. Ich muß zurück nach Hause, denn auf meinem PC wartet noch ein halb gelöstes Adventure... ❑

sz

Die bisherigen Art-Department-Werbespiele mit Erscheinungsdatum:

Karamalz Cup Eishockey-Simulation	**4/93**
Bi-Fi Snack Zone Grafik-Adventure	**5/93**
Rheumabene: Geheimprojekt DMSO Grafik-Adventure	**8/93**
Verbatim Top Challenge Geschicklichkeitsspiel	**10/93**
Pirelli Vizzola Autorennen mit Vogelperspektive	**12/93**
Live-Club Backstage Grafik-Adventure mit Jump'n'Run-Einlagen	**12/93**
Das Telekommando kehrt zurück Grafik-Adventure	**12/93**
Bi-Fi Action in Hollywood Grafik-Adventure	**5/94**
Captain Zins Cartoon-Adventure	**9/94**
Skyworker Management-Adventure	**11/94**
Dunkle Schatten Grafik-Adventure	**11/94**
Mr. Clean Wirtschaftssimulation	**12/94**
Wissoll Circus Trophy Jump'n'Run	**4/95**

Im Zeichen des Z

Er hat eine ellenlange Cartoon-Nase und trägt stolz ein Z auf der Heldenbrust: Captain Zins ist im Inneren eines Computernetzes unterwegs, um die Welt vor den Machenschaften des Finsterlings Mr. Money zu retten.

Welch ein Kulturschock! Kaum hat mich mein Arbeitgeber, Professor Bromborie, als Versuchskaninchen ins Netz geschickt, erscheine ich dort auch schon als strahlendes Heldenprogramm namens Captain Zins. Meine erste Herausforderung in der kybernetischen Comic-Welt ist ein Telefon mit Gedächtnisschwund. Ich rede mit ihm, bis es mir nichts Neues mehr zu sagen hat. Anschließend ist Datenbankrecherche angesagt: Ich spreche mit dem zweihändigen Rechner und hangele mich in seinem Menüsystem bis "Banken / Gegenwart / Kontoführung / Privat / Möglichkeiten / Telebanking-Telefon / Voraussetzungen". Meine neuen Informationen setze ich gleich bei einem weiteren Gespräch mit dem Telefon ein. Anschließend treffe ich ein reichlich deprimiertes Komplettkonto bei einer Nische, in die ich später acht Bits nebeneinander hineinlegen muß. Die Bits finde ich überall im Spiel verstreut; sie lassen sich widerspruchslos einkassieren. Bits sagen übrigens nie etwas anderes als Ja oder Nein ("Tron" läßt grüßen); im Ja-Zustand sind sie hell.

Captain Zins

Konfiguration: 286 (VGA), SoundBlaster, **Freeware**, Entwicklung: **Freelance Development / Art Department**, Bochum, Auftrag: Dresdner Bank.

Ich komme an eine Schranke vor einem Schachbrett. Das dicke Bit auf dem Brett muß ich durch gezieltes Fragen auf den Schalter rechts hinten lotsen. Bei jedem Ja bewegt sich das Ding ein Feld nach rechts (von seiner eigenen aktuellen Blickrichtung aus gese-

Showdown: Das Verhängnis naht für Mr. Money

hen), bei jedem Nein nach links. Ansonsten bewirken die Fragen eine Drehung des Bits um 90 Grad im Uhrzeigersinn. Ist die Sperre weg, kann ich auch dieses Bit einstecken. Jetzt ist der Weg zur Sparplan-Fee frei, von der ich Geld bekomme. Damit die Kohle dem Komplettkonto aus den Depressionen heraushilft, spreche ich zweimal mit dem Telebanking-Telefon.

Nicht weit davon habe ich Gelegenheit, eine Service-Card vor boshaften Wucherzinsen zu retten. Ich nehme die Karte mit und verfüttere sie an das Komplettkonto. Mit dem Kontoauszug, den ich daraufhin erhalte, stopfe ich Saldoman den vorlauten Mund (die Türen des Saldoman-Raums öffnet man mit dem Schalter an der Wand). Saldoman flieht und läßt zwei nette Zinswesen zurück. Diese nehme ich mit und hetze sie auf die immer noch herumlungernden Wucherzinsen.

Aus einem Robotertrio, welches das alte "Seh' nix – hör' nix – sag' nix"-Spiel spielt, kitzle ich eine Zahl heraus, indem ich die Variante "Weiß nix" beisteuere. Die Zahl lasse ich bei zwei herrlich skurrilen Formelwesen ins Binärformat wandeln, und schon ist es Zeit für die Bitnische: Ich benutze jedes Bit mit einem Codepoint. Hintereinander gelesen sollen die acht Bits eine Binärzahl ergeben. Ich spreche diejenigen Bits, die ich auf 1 setzen will, an und stelle ihnen eine Frage, die sie mit Ja beantworten müssen. Nein-Bits stehen für Nullen. Die achtstellige Binärzahl soll der Zahl entsprechen, die mir die Formelwesen gegeben haben. Dann öffnet sich eine Tür, und ich kann mit den Gebrüdern Sharkey sprechen.

Bei meinem zweiten Sharkey-Besuch bin ich unvorsichtig und unterschreibe einen Kreditvertrag, woraufhin ich beim dritten Besuch eine gar nicht überraschende Entdeckung mache. Ein erneutes Gespräch mit der Sparplan-Fee klärt dann mein weiteres Vorgehen. Nachdem die Kredithaie vertrieben sind, rede ich mit Madame Extrasparen. Ein kurzer Zwischenspurt zum Telefon, etwas Geld auf die Reise geschickt, und Madame Extrasparen strickt mir was Hübsches. Ich benutze dann den Bauspar-Tresor auf einer Baustelle, um die gestrickten Zinsen darin unterzubringen. Den Backstein, der mir als Pfand angeboten wird, nehme ich mit. Ihn kann ich großartig verwenden, um einen der zwei Schalter des Kontrollraums zu blockieren. Den zweiten Schalter betätige ich von Hand. Daraufhin erscheinen ein kleiner Roboter und eine Batterie. Beide nehme ich an mich und verbinde sie miteinander. Der leicht angerostete Wachroboter vor Mr. Moneys Allerheiligstem befindet sich im Gespräch mit seinem Boß. Ich helfe ihm aus und souffliere ihm unter den verfügbaren Antworten stets die unverschämteste – so lange, bis der Blechwächter sich auflöst. Dann rücke ich Mr. Money auf die Pelle – aber plötzlich bringt mich ein technischer Defekt zurück in die Realwelt. Hier brauche ich aus meinem Zimmer meinen Recorder (vom Regal) und meinen Taschenrechner (aus der Schublade). Im Labor hole ich mir einen Ring, über dem ein Kleiderbügel hängt, und einen Schraubendreher aus dem Schrank. Den ganzen Kram bekommt der Professor. Daraufhin werde ich zum Showdown zurück ins Computernetz versetzt. ❑

sz

Öko? Logisch!

Das Erbe

Konfiguration: ab 386/25 (VGA, Maus), **Freeware**, Entwicklung: **Carsten Neubauer**, Grafik: **Thilo Blochmann, Stefan Lindner, Thorsten Rauser**, Vertrieb: **Umweltbundesamt**, Bismarckstr. 1, 12157 Berlin

Dieser nette Herr verliest das Testament und nennt die Bedingungen, die ich erfüllen muß, um an satte 3 Millionen heranzukommen

Damit die Zerstörung unserer Umwelt nicht nur ein abstraktes Diskussionsthema bleibt, hat das Umweltbundesamt ein besonderes Computerspiel herausgebracht. Thema: Was kann ein ganz normaler Mensch tun, um sich im Alltag wenigstens halbwegs umweltgerecht zu verhalten? "Das Erbe" ist dennoch ein Adventure ohne erhobenen Zeigefinger. Der beabsichtigte Lerneffekt tut dem Spielspaß keinen Abbruch.

Mein verstorbener Onkel, ein Hochhausarchitekt (so, so!), hat mir die Hälfte seines recht happigen Vermögens vererbt – mit der Auflage, die ziemlich heruntergekommene Villa Bröckelstein auf umweltfreundliche Weise zu renovieren. Bei der ersten Untersuchung des Gemäuers findet sich im Vorgarten ein Fahrrad. Auf der Fensterbank liegt eine Luftpumpe, mit der man Druck in den platten Reifen kriegt. Das Zahlenschloß knacke ich später – erst geht's ins Haus.

"Bröckelstein" macht seinem Namen auch von innen alle Ehre. Ein Wunder, daß das Aquarium noch kein Leck hat. Auf dem Schrank steht ein Foto: Aha, das ist also die zweite Erbin. Und ihre Telefonnummer steht gleich auf der Rückseite des Fotos. Hinter der Haustür grinst mich ein häßliches Loch an. Aha, deswegen ist es im Haus so klamm: Die Wände

Bröckelstein bröckelt vor sich hin, sofern ich nichts dagegen unternehme

sind nicht isoliert. In der Küche setzt sich der Umweltfrevel auch gleich fort: eine Spüle mit tropfendem Wasserhahn, ein FCKW-haltiger Kühlschrank und ein Backofen mit Telefonbuch. Damit diese Bruchbude nicht aus Versehen auch noch abfackelt, nehme ich den Teleschinken aus dem Ofen. Beim Blättern finde ich die Nummern diverser Handwerker für alle möglichen Dinge. Wäre sicher von Vorteil, wenn die mal kommen würden. Zumal im Keller, wie erwartet, auch nichts mehr so funktioniert wie es sollte. Nun denn, sehen wir mal oben nach.

Die tropische Hitze im Zimmer macht nicht nur dem Piepmatz in seinem Käfig zu schaffen. Fenster auf? Falsch: erst mal Heizung abstellen. Der etwas angestaubte PC auf dem Tisch sucht Anschluß: Ich stöpsele den Tastaturstecker ein. In einem herumliegenden blauen Pappkarton findet sich ein guter Batzen Geld, den ich erst einmal an mich nehme. Die Zettel an der Pinnwand lese ich – und dann ist da auch noch ein Telefon. Wie geht's denn, Lolita?

Wenn ich schon mal beim Telefonieren bin, bestelle ich gleich den Maler, der mein Haus mit umweltfreundlichem Lack zu streichen hat, sowie den Installateur, der den Wasserhahn reparieren soll. Auch bei der Klimatechnik rufe ich gleich an, um mir eine umweltfreundliche Heizanlage zu bestellen – ach ja, und natürlich Dämmplatten. Den Schrott im Haus lasse ich abholen und entsorgen. Danach fuhrwerke ich noch ein bißchen im Btx herum und bestelle unter anderem Blumen für Lolita. Apropos Blumen, hier hat's ja auch 'nen Garten...

In der Botanik angekommen, pflücke ich erst mal ein paar Erdbeeren. Der störende Laubhaufen wird nicht verbrannt, sondern auf den Kompost geschafft. Allerdings ist das eine schmutzige Angelegenheit, unter der meine Klamotten doch etwas leiden. Da es seltsamerweise keine Waschmaschine im Haus gibt, muß ich wohl oder übel in die Stadt – wie praktisch, dabei kann ich gleich ein paar neue Möbel kaufen. Und womit fahre ich? Wer jetzt gleich wieder mit dem Auto abdampfen will, hat halt selber schuld... ❑

In der Stadt besorge ich mir schleunigst ein paar neue Möbel – aber ohne Tropenholz, versteht sich

Thorsten Becker

Die Macher von "Mission Supernova" haben mit "Andromedas Erbe" ein weiteres Abenteuer im Milieu humorvoller Sciencefiction geschaffen. Das "Point and Click"-Adventure im Lucas-Arts-Stil lädt zum Ausprobieren und Sichfesselnlassen ein. Wir begleiten Euch auf dem Weg durch Hochhäuser, Korridore und vielerlei interplanetarische Merkwürdigkeiten.

Das Objekt der Begierde: ZARA 4 (noch) mit UFO

Kosmische Detektivgeschichte

Auf einem Planeten mit dem klangvollen Namen ZARA 4 war ein ziemlich seltsam anmutendes Raumschiffwrack entdeckt worden. Eine von Raumstation X12 umgehend ausgesandte Aufklärungsmission, die dem Wrack ein wenig auf den Zahn fühlen sollte, hatte Pech: Gewisse zwielichtige Elemente brachten die Mission zum Scheitern, entführten die Teilnehmer und drohten damit, den Heimatplaneten des Spielhelden, des Detektivs Peter Platon, zu sprengen. Zu allem Überfluß verschwand auch gleich noch das merkwürdige Wrack. So etwas läßt natürlich keine Regierung einfach so auf sich sitzen – also beauftragte man Plato, den wackeren Schnüffler, mit der Aufklärung der mysteriösen Vorfälle. Hören wir seine Geschichte...

Andromedas Erbe – Teil 1

Konfiguration: ab 286 (540 KB, VGA, Maus, DOS 3.31), SoundBlaster, Registrierung: **40 DM**, Musik: **Bernd Hoffmann**, Entwicklung und Vertrieb: **Thomas Dingel**, Idsteiner Str. 5, 57074 Siegen

Bomben im Inventar

Als guter Detektiv habe ich die unangenehme (aber nützliche) Angewohnheit, alles zu durchwühlen, was irgendwie interessant sein könnte – auch wenn es sich dabei um meine eigenen Sachen handelt. Nach dem Spielstart in meiner Wohnung entschließe ich mich also erst einmal dazu, meine Schränke zu durchstöbern, wobei mir ein Seil, ein widerstandsfähiges Allzweckkaugummi, ein aufblasbares Paddelboot und eine dekorative kleine Bombe in die Hand fallen. Zusammen mit dem Schweizer Armeemesser, das ich schon bei mir trage (und das sich hervorragend zum Aufschlitzen fremder Polstermöbel eignet), bilden diese Dinge meine Detektiv-Grundausstattung. Ein Blick aus dem Fenster zeigt mir eine große Menge von Menschen und Außenweltlern, die sich zu einem bestimmten Ort hin bewegen. Das verdient Aufmerksamkeit. Also raus aus der Wohnung. Mein Domizil liegt übrigens im 72. Stockwerk eines 90stöckigen Wolkenkratzers auf Mordocc, was ich leider immer wieder vergesse. Nun denn: Per Aufzug geht's nach unten.

Nachdem ich das Gebäude verlassen habe, schaue ich mich ein wenig um und finde schließlich den Grund für die Völkerwanderung: eine Messe, genannt AFDA 54. Da ich gerade erst auf der CeBIT '95 gewesen bin, habe ich keine Lust, mich schon wieder ins Gewühl zu stürzen, und schlendere statt dessen rüber zu "Horsts Guter Stube", um mich mit nämlichem Horst zu unterhalten. Ich erzähle von dem Fall, an dem ich gerade arbeite, nenne aber natürlich keine Einzelheiten. Großspurig meint er, mir helfen zu können.

Nach der muffigen Luft im Lokal ist ein Dachspaziergang angebracht. Also zurück ins Haus und mit dem Lift ganz nach oben. Dort stehen zwei Raumschiffe. Das schönere von beiden gehört mir leider nicht, aber in das zweite kann ich mich hineinzwängen. Zwei wichtige Anzeigen sind zu sehen: Eine gibt mir Aufschluß über die Gegebenheiten an der Oberfläche des Planeten, auf dem ich gerade bin, die andere sagt schlicht und ergreifend, es sei alles in Ordnung. Außerdem liegt vor mir eine Tastatur, auf der eini-

ge Tasten farbig markiert sind: Sie dienen zur Programmierung eines Kurses, zum Öffnen und Schließen der Luke, zum Starten, und eine in dezentem Grau gehaltene Taste verschafft mir Zugang zu einer lebensnotwendigen Atemmaske, die ich mir schleunigst schnappe. Es ist sicher kein Fehler, mal einen Lokaltermin auf ZARA 4 zu machen, also gebe ich diesen Planeten als Zielort ein, drücke den grünen Knopf und lehne mich zurück.

Die Wohngefilde des Helden – man beachte die opulente Ausstattung!

Auf ZARA 4 angekommen, studiere ich zuerst die Informationen über den Planeten. Gerade im Begriff, die Luke meines Schiffs zu öffnen, registriere ich erschrocken, daß ZARA 4 keine atembare Atmosphäre besitzt. Also schnell die Maske aufgesetzt und raus in die freie Natur. Hm, bildschön: nichts als Felsen, Felsen, Felsen und... – eine Notiz. Da steht irgend etwas von einem Treffen in "Horsts Guter Stube". Na gut: zurück nach Mordocc, um Horst mal danach zu fragen.

Nicht stottern, Stattor!

Im Lokal bitte ich Horst, mir dann eben doch ein wenig zu helfen, wenn er es nun unbedingt will. Daraufhin erzählt er mir etwas von einem Gespräch zwischen einem Stattor (komischer Name) und irgend jemand anderem. Da aber Horst die beiden leider nicht ausgiebig belauscht hat, kann er mir nur etwas von einem gewissen Professor Ramas und dessen Privatplaneten mit dem Namen Fractalus erzählen. Irgendwie fällt mir ein, daß dieser Stattor im gleichen Haus wohnt wie ich, woraufhin mir Horst die Etage nennt: Nr. 13! In Horsts Lokal nehme ich dann noch den Tisch in Augenschein, an dem sich Stattor mit seinem unbekannten Partner unterhalten hat. Ein sage und schreibe 20 cm großes Loch ziert dort die Wand. Schlampig, schlampig, Horst!

Ich statte nun Stattors Wohnung einen kleinen Besuch ab – da der Kerl nicht zu Hause ist, benutze ich meine Bombe. Hm, die Wohnungen sehen heutzutage auch alle gleich aus. Eine Untersuchung des Sofas fördert einen elektronischen Minispion zu Tage, der sich hervorragend zur Aufnahme von Gesprächen eignet. So, und nun wird es Zeit für einen Abstecher nach Fractalus.

Oh du grausame Welt...

Dort angekommen, erforsche ich die Umgebung und finde unter einem Deckel eine seltsame Kabine, die auf den ersten Blick wie ein Multifunktionsklo aussieht, aber wohl doch eher eine Art Lift darstellt. Leider läßt sich dieses Ding zu keiner Reaktion überreden, und so marschiere ich erst mal zum Strand. Wozu habe ich schließlich mein Paddelboot dabei?

Nach der Bootsüberfahrt entdecke ich eine Luke, die mich in einen unterirdischen Versorgungstunnel bringt. Bei näherer Betrachtung findet sich eine undichte Stelle in einem der Rohre, aus der eine ätzende Flüssigkeit tropft. Ich erkunde den Gang weiter und komme zu einem Loch in der Decke. Nun, solche Öffnungen erreicht man am besten mit kleinen, handlichen Gegenständen, die etwas heraufziehen. Da ich leider vergessen habe, den Aufzug einzustecken, muß ich mit meinem Seil vorliebnehmen und klettere daran nach oben. Wenig später stehe ich in einem Laboratorium, wo ich ein rätselhaftes Gerät und einen stabil aussehenden Eisenbecher an mich nehme. Damit begebe ich mich wieder in den Gang zurück und setze dessen Erforschung fort, bis ich zu einem seltsamen Ding komme, das anscheinend der störrische Lift ist, den ich von außen gesehen habe. Ich bemerke eine Klappe, die sich jedoch nicht öffnen läßt, da sie völlig eingerostet ist. Gegen Rost

hilft ätzende Pampe, und die hole ich mir jetzt mit dem Eisenbecher am undichten Rohr. Nachdem ich das Zeug in die Klappe geschüttet habe, läßt diese sich öffnen und offenbart einen Schalter. Der springt jedoch nach jeder Betätigung sofort wieder zurück. Man müßte ihn fixieren – na klar: Ich stelle ihn also noch einmal auf ON und pappe meinen Kaugummi dran. Perfekt! Danach begebe ich mich zurück an die Oberfläche, paddele zurück, steige in die reparierte Liftkabine und drücke den Hebel darin.

Der Privatplanet eines tüchtigen Bastlers: Fractalus samt üppiger Vegetation

Zeitmaschine für die Westentasche

Der Lift setzt sich in Bewegung, bis ich ihn irgendwann wieder stoppe. Ich bin nun auf der "dunklen" Seite des Planeten. Gerade will ich mich in die einladend herumhängende Hängematte legen, da fällt mir ein Zettel in die Hand, auf dem von einer Art Zeitmaschine die Rede ist. Das Ding soll kleinere Gegenstände zwei Tage in die Vergangenheit transportieren können. Hm, Zeitmaschine und Minispion und – ja, ich glaub', das Ding brauch' ich.

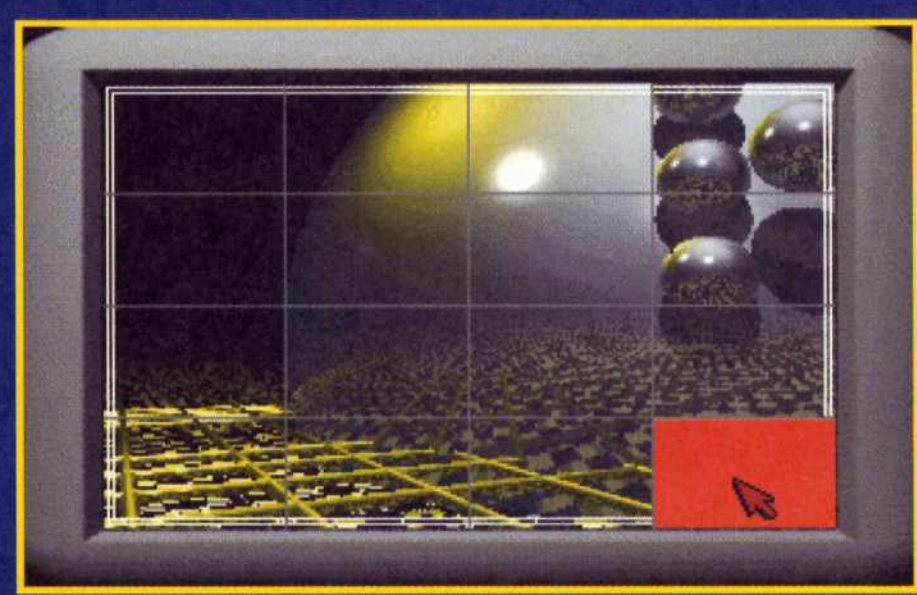
Vorher nehme ich allerdings noch einen herumstehenden Spaten mit. Dann finde ich irgendwo ein übel mitgenommenes Boot, das ich um seinen Motor erleichtere. Jetzt kann ich aus meinem Paddelboot einen Motorflitzer basteln, was mir auch die Überquerung einer Wasserfläche erlaubt, die ich vorher erfolglos bepaddelt habe. Nach einer flotten Bootspartie komme ich zu einer auffälligen Apparatur mit einer kleinen Klappe, hinter der sich eine Batterie verbirgt. Da ich ohnehin nicht weiß, wozu das eigentümliche Gerät gut sein soll, entnehme ich ihm die Batterie und stecke sie ein.

Nach der Rückfahrt würde ich ja eigentlich gern einen gewissen Herrn nach dieser Sache mit der Zeitmaschine fragen. Ich finde zwar, nachdem ich den Spaten über eine Schlucht gelegt, mein Seil daran befestigt und den Abstieg gewagt habe, den Professor, der auf diesem Planeten wohnt – aber leider kann er nichts mehr sagen. Immerhin trägt er eine Keycard bei sich, die ich ihm abnehmen kann – war nicht im Labor so eine Art Tresor mit einem Schlitz darunter?

Nach Öffnen des Tresors kriege ich die gesuchte Zeitmaschine tatsächlich in die Finger. Als ich sie jedoch ausprobieren will, passiert – nichts. Keine Batterien drin, wie üblich. Nun, eine habe ich dabei, und eine kann ich meinem neuen Bootsmotor entnehmen.

Wieder zurück auf Mordocc, schaue ich erst mal zu Hause vorbei. Die Post hat mir ein Schiebepuzzle gebracht, das ich erst einmal lösen muß, bevor es mich mit einem Code überrascht. Nach der anstrengenden Puzzelei ist mal wieder ein Besuch in Horsts Lokal angesagt. Mich interessiert der genaue Inhalt des Gesprächs, das dort vor zwei Tagen stattgefunden haben muß. Also stopfe ich meinen Minispion in die Zeitmaschine und installiere das Ganze in dem Loch, das mir vorher schon aufgefallen ist. Nach einiger Zeit kann ich das Zeitmaschinchen dann wieder herausklauben, entnehme dem braven Ding Stattors Minispion und spule das darauf enthaltene Material ab. Jetzt habe ich einen Planeten, den ich anfliegen kann. Nichts wie zu meinem Schiff! Der Name des Planeten wird mitsamt dem Code aus dem Puzzle einprogrammiert, und los geht's. Ein skurriler Traum beschließt meine Bemühungen und mit ihnen Teil 1 des witzigen Abenteuers. Weiter geht es in Teil 2, und den bekommt man beim Erwerb der Vollversion dazu. ❑

Thorsten Becker


So sieht das Schiebepuzzle aus, wenn man es gelöst hat

Cleanman

Konfiguration: ab 386/25 (Maus, SVGA – Achtung! Läuft nicht mit Karten auf Mach-64-Basis), SoundBlaster, Vollversion: **49,95 DM**, Entwicklung: **Rauser Advertainment**, Reutlingen, Auftrag: **3M** (Scotch), Neuss, Vertrieb: **Softplay**, Kinkelstr. 12, 90482 Nürnberg.

Kampf dem Entfärber!

Ein grauenvoller Saboteur treibt in Megapolis sein Unwesen: Er verwandelt farbige Fernsehprogramme in tristes Schwarzweiß, verseucht bunte Farbstoffe mit chemischen Graumachern und bringt zu allem Überfluß auch noch einen verdienstvollen Wissenschaftler um. Gut, daß die Stadt einen Helden hat: Cleanman macht sich auf, dem Farbenfeind das Handwerk zu legen.

Tja, also – ich bin Cleanman. Alles begann damit, daß ich in meiner Wohnung gedankenverloren die Kommode öffnete und den Briefkastenschlüssel herausnahm. Wie aus Gewohnheit steckte ich meinen Werkzeugkoffer ein, außerdem ein Buch mit dem Titel "Kabelsalat für Fortgeschrittene" sowie ein Programmierhandbuch. Warum ich auch den Videorecorder mitnahm, weiß ich nicht – er sollte sich später aber als sehr nützlich erweisen. Aus dem Fernsehen erfuhr ich die schreckliche Nachricht, daß mein Freund Professor Tinker gestorben war. Als ich dann mit meinem Schlüssel den Briefkasten öffnete, fand ich darin ein Päckchen mit einer Reinigungskassette, das Tinker offensichtlich kurz vor seinem Tod an mich abgeschickt hatte.

Auf der Polizeistation überredete ich den zuständigen Detective Derringer, mir Zugang zu Professor Tinkers Labor zu verschaffen. Vorher sprach ich kurz mit Garry Fixit, den man unter Mordverdacht festgenommen hatte.

Im Labor meines alten Freundes nahm ich einige wichtige Beweisstücke an mich: eine Kaffeetasse, eine Kaffeekanne und einen Terminkalender. Ich wandte meinen Superblick auf Kanne und Tasse an und gewann so einige wichtige Anhaltspunkte. Auf dem Laborfußboden fand ich Papiere, aus denen die Handhabung des von Tinker erfundenen Reinigungsstrahlers hervorging. Den Notizen folgend, benutzte ich den gefundenen Terminkalender erst mit dem Programmierfeld, dann mit dem Objektträger des Strahlers. So erhielt ich einen weiteren wichtigen Hinweis.

Wieder zurück auf dem Polizeirevier, gab ich Derringer meine drei Beweisstücke. Um Fixit freizubekommen, brauchte ich nur noch einen Zeugen. Ich hatte Glück: Im Supermarkt wurde ich fündig. Nach einem Gespräch mit einer Kassiererin stieß ich auf einen Botenjungen, den ich regelrecht ausquetschte. Mir wurde klar, daß er mir etwas verheimlichte. Daher verließ ich den Supermarkt erst einmal, um wenig später zurückzukommen und den Jungen weiter zu befragen. Ich konnte ihn schließlich überzeugen, zur Polizei zu gehen. Dort allerdings gab es schon wieder schlechte Nachrichten: Manipulation in der Fernsehstation! Ich flog gleich hin, öffnete im Sendezentrum eine Wartungsklappe und nahm mit meinem Werkzeug einen ziemlich versauten Chip heraus. Nachdem ich ihn in Professor Tinkers Labor mit dem Reinigungsstrahler behandelt hatte, setzte ich ihn wieder an seinen Platz. Jetzt brauchte ich nur noch meinen Videorecorder an die Anschlußbuchsen des Sendezentrums anzustöpseln und Tinkers Reinigungskassette einzulegen – fertig. Ein kleiner Flirt mit der hübschen Cassy Camcord führte dann später zu einem Rendezvous in meiner Wohnung.

Professor Tinkers Labor

Währenddessen gab es schon wieder neuen Ärger – diesmal in der Farbenfabrik. Dort angekommen, redete ich mit allen Anwesenden. Einige Zahlen aus einem Studentenlied, das ich bei dieser Gelegenheit zu hören bekam, stellten sich später als Kombination für Professor Tinkers Tresor heraus.

Garry Fixit konnte mir in der Farbensache helfen. Beim zweiten Besuch in seinem Elektronikladen konnte ich mir nicht nur einen Laptop ausleihen, sondern auch ein Farbreinigungsgerät mitnehmen, das ich dann in der Farbenfabrik mit einem Zuführstutzen verband. Nachdem ich mein schlaues "Kabelsalat"-Buch auf die Rohrleitungen der Fabrik losgelassen hatte, durfte ich die Röhren dort mit meinem Hitzeblick umschweißen. Daraufhin offenbarte mein Superblick dann den Schlupfwinkel des Gegners – nichts wie hin!

In der feindlichen Zentrale benutzte ich erst einmal meine gute alte Reinigungskassette mit dem Steuerungs-Videorecorder, der in einer Konsole unterhalb eines Raketen-Startcomputers eingebaut war. Das Interface dieses Computers hatte ich mit Garry Fixits Laptop gekoppelt. Mein Programmierhandbuch gab mir dann in Verbindung mit dem Laptop die Möglichkeit, den bereits laufenden Countdown zu stoppen und damit eine Katastrophe zu verhindern. Kaum war das geschehen, entdeckte ich die Leiter zu einem Flüssigkeitstank. Ich stieg hinauf. Oben begegnete ich schließlich meinem Widersacher. Ein Hebel seitlich oben auf dem Tank öffnete die Tankabdeckung, und mit meiner Superpuste beförderte ich den Bösewicht in die Brühe, die er selbst angesetzt hatte.

Tja, damit – so dachte ich – war der Fall gelöst. Von wegen! Aber um die weiteren Geschichten mitzuerleben, braucht Ihr die Vollversion des Spiels ... ❑

sz

Wie heißt es doch? "Die Buchen sollst du suchen ..."

Holz, Papier und trockene Sprüche

Abenteuer im Wald

Konfiguration: 386/33 (Maus, SVGA 640x480, 256 Farben), **Freeware**, Entwicklung: **Paul Schröfl**, CAT, Österreich, Auftrag: **Kooperationsabkommen Forst – Platte – Papier**, Gumpendorfer Str. 6, 1061 Wien, Österreich.

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns noch ein erfrischend eigenwilliges Point-and-Click-Dialog-Adventure aus dem Land der Berge: "Abenteuer im Wald" enthält eine Menge sprudelnd skurriler Ideen, vermittelt aber auch ganz unaufdringlich einiges Know-how über Holzverarbeitung und Papierherstellung. Das abwechslungsreiche Spiel, in dem Waldgeister, abergläubische Skilehrer, pfeiferauchende Bäume und eine "tierische" Dancefloor-Band auftreten, eignet sich für Adventure-Einsteiger und als entspannendes Feierabendvergnügen für jedermann.

Wer meint, im Wald ginge es immer ruhig und idyllisch zu, der befindet sich schwer im Irrtum: Da klagt ein lärmgeplagtes Nagetier sein Leid über die Übungs-Sessions der Waldtier-Party-Band. Wenn man seinen Bau mit Rindenmulche schalldicht macht, geht es ihm jedoch schon viel besser. Der Band fliegen nach einem allzu heftigen Groove die Lautsprecherboxen auseinander – kein Problem, denn der umsichtige Adventure-Held hat ja gerade in der Bauplattenfabrik ein Häufchen Sägespäne gegen einen Satz Spanplatten eingetauscht und kann so reparierend eingreifen. Die Einladungen zur großen Party im Wald werden auf Papier geschrieben, das der Abenteurer bzw. die Abenteurerin in einer Nacht- und-Nebel-Aktion selbst hergestellt hat, und zwar heimlich in einer Papierfabrik während eines Betriebsruhetags. Aber die merkwürdigste Sache ist die bevorstehende Plenumssitzung der Waldgeister: Wie man hört, planen sie, einen Menschen sozusagen ehrenhalber in ihren Kreis aufzunehmen...

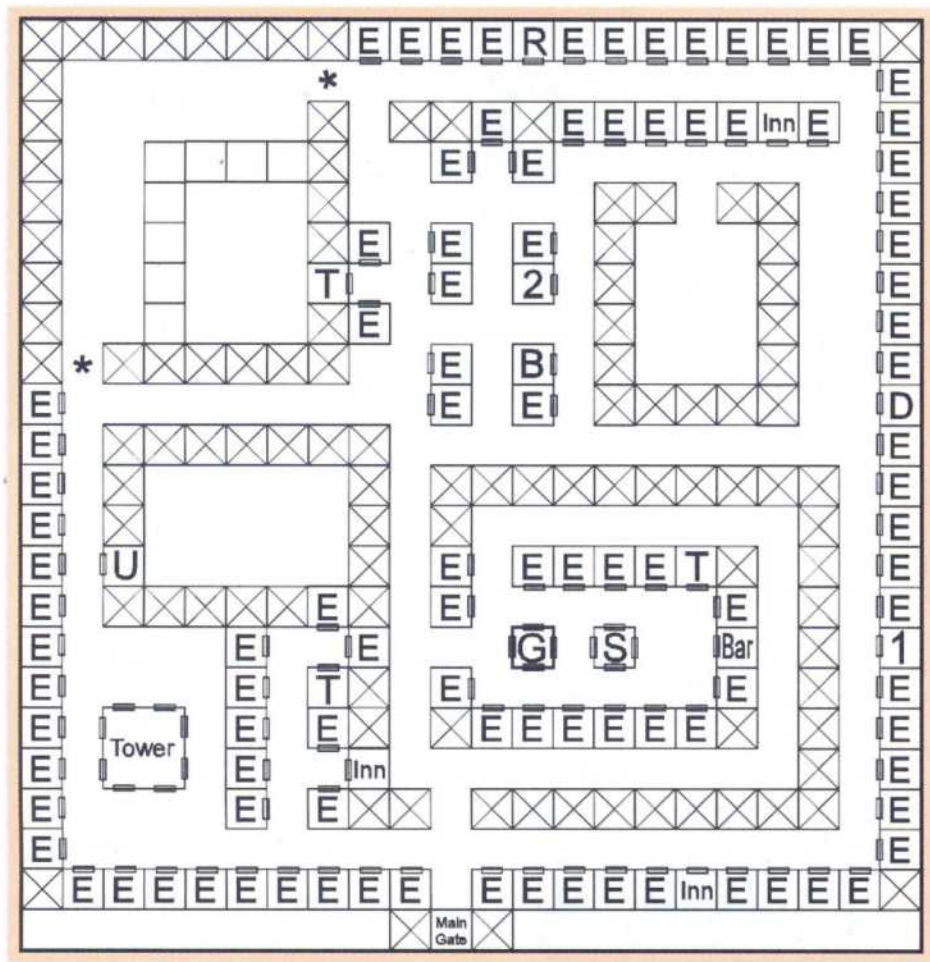
Die "Abenteuer im Wald" finden in einer locker-ulkigen Atmosphäre statt und stellen auch Adventure-Frischlinge nicht vor allzu knackige Probleme. Zwei eingebettete "Spiele im Spiel" bringen zusätzliche Abwechslung: Hat der Held bzw. die Heldin im Skiparadies die Leitung einer Schülergruppe an sich gerissen, so gilt es, beim Abfahrtslauf durch gezieltes scharfes "Wedeln" die seitlichen Lücken der Pistenbegrenzung zu verstopfen. Im dichten "Urwald" schließlich wartet ein klassisches Heckenlabyrinth darauf, gelöst zu werden.

An bestimmten Orten des Adventures gibt es besondere Puzzles zu lösen. (Wer sich den Spaß nicht verderben will, möge den folgenden Absatz schnell zudecken!) Um den Skilehrer im Skiparadies außer Gefecht zu setzen, betritt man sein Domizil und verkleidet sich dort als Wahrsagerin. Nach Öffnen des Fensters nimmt man etwas Schnee vom Fensterbrett und schüttet ihn ins Aquarium. Hat man das Fenster wieder geschlossen, zeigt ein wiederholter Blick zum Thermometer, daß es im Raum warm wird: Der Schnee schmilzt. Anschließend läßt sich das herumstehende Goldfischglas ins Aquarium entleeren. In das leere Glas wird der Waldgeist verfrachtet, der den Helden als ständiger Begleiter umschwebt. Mit dem so gewonnenen Equipment läßt sich dem Skilehrer weismachen, ihm stehe ein schwerer Skiunfall bevor. Daraufhin sucht er das Weite.

In der Papierfabrik gilt es, auf dem Weg zur Steuerzentrale zunächst alle erreichbaren Schalter und Hähne zu betätigen. Am Steuerpult der Zentrale wird dann probeweise eine Papierzusammensetzung mit rund 20% Altpapier gewählt; die Leitungen für Wasser und Frischzellstoff/Altpapier werden aufgemacht. Die Trockentemperatur muß im grünen Bereich sein, und man wählt eine mittlere Papierbahngeschwindigkeit. Dann noch etwas Bleiche dazu, den großen roten Hebel links am Steuerpult auf "Ein", und fertig ist das Papier.

Viel Spaß – Ihr werdet ihn garantiert haben! ❑

sz



G:	Gilde
S:	Shoppe
E:	Empty Room
D:	Deserted Room
Inn	Isil Thania Inn
1:	"Flynn's"
2:	"Roscoe's"
R:	Rumors'R'Us
Tower:	Obsidian Tower
T:	Temple
U:	Underground
B:	Review Board
Bar:	Rainbow Bar
*:	Verschlossenes Tor
X:	Mauer

nigermaßen im Labyrinth der Gassen orientieren kann. Wir haben für Euch eine Karte gezeichnet, auf der alle wichtigen Örtlichkeiten eingetragen sind. Im Nordwesten befindet sich ein Bereich, der durch zwei geschlossene Tore versperrt ist. Um Euch die Überraschung nicht zu nehmen, haben wir ihn in der Karte leer gelassen.

Wichtig beim Spiel ist die *Gilde*. Dieser Ort dient hauptsächlich der Spielsteuerung. Hier sind alle Funktionen verfügbar, mit denen man Spielstände speichern und laden, neue Personen erschaffen und schließlich auch das Spiel beenden kann.

Innerhalb der Stadt bewegt man die Gruppe mit den Cursortasten. Räume betritt man, ohne vorher eine Tür öffnen zu müssen – es sei denn, der entsprechende

Spiel's noch einmal, Barde!

Wer den Evergreen "The Bard's Tale" mochte, der darf sich "Bard's Quest" nicht entgehen lassen. Orks, Magier, Stadtwachen und andere Gegner fordern die Kampfkraft heraus, geschlossene Tore wollen geöffnet werden. Mit einem Liedchen ist es da nicht getan – auch wenn die Bardenlieder wunderbare Kräfte haben.

Durch dunkle Gassen schreiten sie ...

Auf irgendeiner vergessenen Fantasy-Welt zieht eine Gruppe tapferer Gestalten los, um hinter die Legende von Isil Thania zu kommen. Unter ihnen ist ein Barde, dessen Lieder so manche wunderbare Wirkung haben. Die Abenteurer durchkämmen die dunklen Gassen einer Stadt, begegnen furchteinflößenden Goblins – zugegeben, die reagieren etwas unfreundlich auf das Zusammentreffen – und tauchen schließlich in ein haarsträubendes Dungeon ein.

"Bard's Quest" baut auf der Spielengine des C64-Klassikers "The Bard's Tale" auf. Die Spieloberfläche bietet in einem Fenster eine 3D-Ansicht des aktuellen Standorts, mit deren Hilfe man sich einigermaßen orientieren kann. Wir haben für Euch eine Karte gezeichnet, auf der alle wichtigen Örtlichkeiten eingetragen sind. Im Nordwesten befindet sich ein Bereich, der durch zwei geschlossene Tore versperrt ist. Um Euch die Überraschung nicht zu nehmen, haben wir ihn in der Karte leer gelassen.

Bard's Quest 1

Konfiguration: 286 (VGA), SoundBlaster, Registrierung: **5 US-$**, Entwicklung und Vertrieb: **Visionsoft**, 37 Dowling Lane, Marlboro, MA 01752, USA.

Wichtig beim Spiel ist die *Gilde*. Dieser Ort dient hauptsächlich der Spielsteuerung. Hier sind alle Funktionen verfügbar, mit denen man Spielstände speichern und laden, neue Personen erschaffen und schließlich auch das Spiel beenden kann.

Innerhalb der Stadt bewegt man die Gruppe mit den Cursortasten. Räume betritt man, ohne vorher eine Tür öffnen zu müssen – es sei denn, der entsprechende Raum ist durch eine geschlossene Tür versperrt. Verläßt man einen Raum, der nicht "empty" ist, so hat man sich gewissermaßen automatisch um 180 Grad gedreht und schaut nun aus der Tür heraus – verlauft Euch nicht! ❑

Boris Theodoroff

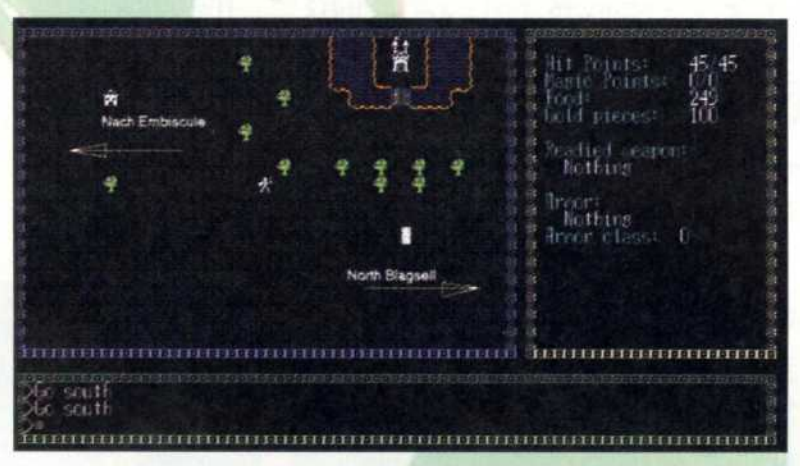
Weltenretter

EXCELSIOR 1.0

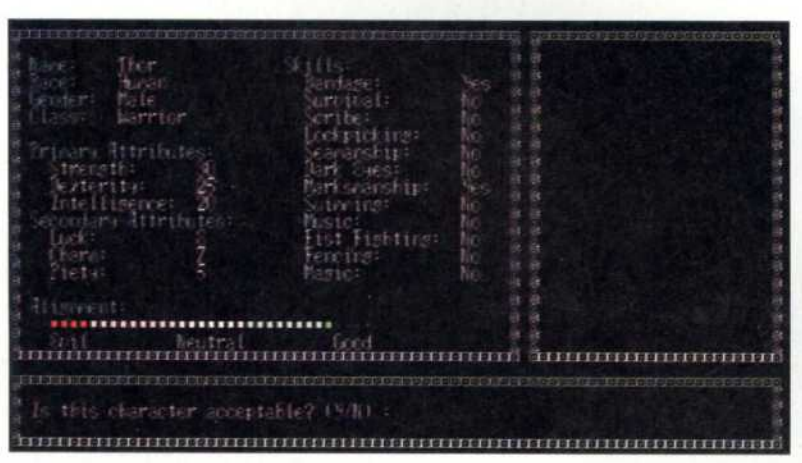
Konfiguration: ab 286 (640KB RAM, VGA), Maus, Original-SoundBlaster, Registrierung: **34 US-$** inkl. Hint Book, Entwicklung und Vertrieb: **Castle Software**, 6755 Mira Mesa Blvd. #123-258, San Diego, CA 92121-4311, USA.

Rollenspiele erlauben es, auf eigene Faust riesige Zauberreiche zu erkunden. Im Gegensatz zu typischen Adventures haben sie keinen festgelegten Handlungsverlauf, sondern lassen ihren Helden ein Höchstmaß an Freiheit. Das Spiel Excelsior folgt einer Tradition, die vom besten "Urgestein" der Ultima-Sorte herstammt. Nehmt Euch am besten gleich ein paar Wochen Zeit dafür ...

Erwartungsvoll stehe ich an 15. Stelle in der langen Warteschlange vor dem "Council of World Watchers", den Architekten und Aufsehern der verschiedenen Multiversen. Zwei Äonen ist es nun schon her, seit ich der Gilde der "Fixers" ("Befestiger") beigetreten bin, jener noblen Sorte von Halbgöttern, die dafür Sorge tragen, daß jede gefährliche Planabweichung in der Geschichte eines Planeten korrigiert wird. Da meine "Tyro-Phase" (was auch immer das sein mag) beendet ist, fühle ich mich größeren Herausforderungen gewachsen. Und schon schickt mich mein Vorgesetzter auf Ebene 52, Universum 3, Unterklasse A und so weiter, also kurz gesagt nach Lysandia. Meine Aufgabe besteht darin, den Planeten vom wachsenden Chaos zu befreien, welches im Begriff ist, katastrophale Dimensionen anzunehmen. Überall tauchen dort plötzlich Monsterhorden auf, so daß die Bevölkerung ihren Mut und Willen zum Fortschritt verliert. Was oder wer auch immer dahintersteckt, muß umgehend beseitigt werden. Weil sich dies auch äußerst positiv auf die fällige Beförderung auswirken dürfte, nehme ich den Job an.



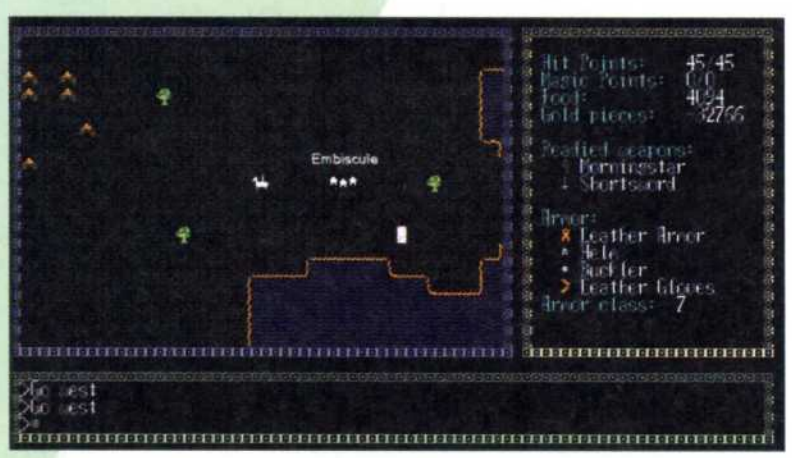
Wer Orientierungsschwierigkeiten hat: einfach immer den Wegen folgen...



So in etwa könnten der Held oder die Heldin aussehen – damit erreicht man schon einiges

Da man als Halbgott unter der ohnehin schon verängstigten Normalbevölkerung zu sehr auffallen würde, brauche ich eine Tarn-Identität vor Ort, die ich mir nach klassischem Rollenspielmuster zusammenstelle. Nach der Wahl des Namens und Geschlechts werden 30 Bonuspunkte auf die verschiedenen Eigenschaften verteilt. Empfehlenswert ist beispielsweise folgende Wertezusammensetzung: Strength 30, Dexterity 25 und Intelligence 20, außerdem Luck 8, Charme 7 und Piety 5.

Als besonders schlagkräftige Klasse empfiehlt sich der Warrior. Bei der Verteilung der Skills ist "Bandage" wichtig, damit sich der Held selbst heilen kann. Als zweiter Skill empfiehlt sich Marksmanship – Bogenschießen tut not. Was die Ausrichtung der Verhaltensweise angeht, so nehme ich "good" bis vier Punkte vor dem Maximum.



Hoch zu Roß in der Nähe von Embiscule: so sieht es von außen aus

Ruhm, Gold und Plunder

In Lysandia angekommen, braucht man Waffen, eine vernünftige Rüstung und natürlich Nahrung. All das läßt

sich kaufen, wenn man über das nötige Kleingeld verfügt.

Also rein in die Stadt zur Linken, dort dann nach Nordosten in den Waffen- und Rüstungsladen marschiert. Hier kaufe ich einen Bogen und 30 Pfeile, womit mein Vorrat an Goldmünzen auf 7 zusammenschrumpft. Nun wieder heraus aus der Stadt und ein wenig herumlaufen. Aber Vorsicht! Nicht zu weit weg von der Stadt, es könnte üble Folgen haben.

Treffe ich auf Monster, so ziehe ich mich zurück, bis ich wieder über dem Städtchen stehe. Dann beharke ich die Gegner mit Pfeil und Bogen. Das bringt Ruhm, Gold und Plunder, welchen ich schleunigst wieder verkaufe. Diese Taktik wende ich so lange an, bis ich ca. 200 – 300 Goldstücke habe.

Damit besorge ich mir ein Kurzschwert, sofern ich nicht bereits eines im Kampf erbeutet habe, sowie mindestens eine Lederrüstung. Sobald ich dann auch noch genug Erfahrungspunkte für den nächsten Level gesammelt habe, geht es auf zum Schloß, welches in östlicher Richtung liegt. Dort angekommen, begebe ich mich zu Onkel König, der allerdings keine große Lust zu einem kleinen Palaver hat. Nun, vielleicht ist ja der Hofmagier etwas besser aufgelegt. Zu meinem Erstaunen entpuppt er sich als Mitglied des Halbgötterkonzils und

Um der logic auf die Sprünge zu helfen, gibt's ein kleines Urlaubsfoto der Umgebung

ist sozusagen inkognito da. Er ist es auch gewesen, der die Warnung vor dem drohenden Unheil losgeschickt hat. Meine konkrete Aufgabe besteht nun darin, drei geheimnisvolle Amulette mit unterschiedlichen Farben zu besorgen: ein rotes, ein grünes und ein blaues. Weiterhelfen sollen mir diverse Personen in North Blagsell, in Roaldia und in Embiscule. Mehr will der alte Kollege allerdings nicht sagen. Nun gut, dann erkunde ich halt mal ein wenig das Gemäuer.

Heldentraining und Logik

Nach langer Erkunderei und vielen verschlossenen Türen findet sich im nordöstlichen Bereich ein wackerer

Und noch mal eine Ansichtskarte aus North Blagsell, damit man es auch findet

Kämpfer, der mich gern trainieren würde. Natürlich nur gegen Bares. Ich gehe auf sein Angebot ein. Daraufhin erwerbe ich einen Fecht-Skill, so daß mir Kämpfe mit den verschiedenen Klingen nun viel besser von der Hand gehen. Ich verlasse das Schloß und ziehe in die große, weite Welt.

Beim Herumstöbern in Wald und Feld komme ich zu einem kleinen Ort namens South Blagsell. Wieso liegt im Norden denn nun South Blagsell und nicht etwa North Blagsell? Na, was soll's – jedenfalls kann ich mir hier einen schnellen Gaul besorgen, mit dem ich anschließend schön flott vorankomme. Einen Ritt nach Süden später treffe ich wieder auf eine Stadt. Ratespiel: Welche könnte das sein, wenn sie südlich von South Blagsell liegt? Klar: North Blagsell. Also nichts wie hinein und ein bißchen herumgefragt. Ein Barde in Grün berichtet mir von gewissen Mystic Orbs, die sich in den über das Land verteilten Schlössern befinden und nur dann berührt werden dürfen, wenn man ein Amulett in der entsprechenden Farbe besitzt. Irgendein Zauberer erzählt dann noch etwas von dem sehr seltenen flüssigen Licht, welches man in den Forgotten Pits finden soll. Jemand anderes gibt mir einen Hinweis auf einen mächtigen Ritter mit Namen Gerald. Durch eine weitere Person erfahre ich dann noch von jemandem in Wyck, der mir das Lesen und Schreiben beibringen kann. Leider läßt sich aber vorerst nichts mehr über die Amulette in Erfahrung bringen, so daß ich diesen Ort wieder verlasse. Und wie ich so auf der Karte herumreise, treffe ich auf einen weiteren kleinen Ort mit dem netten Namen Embiscule. Mal sehen, was mich in und zwischen den Häusern so alles erwartet... ❑

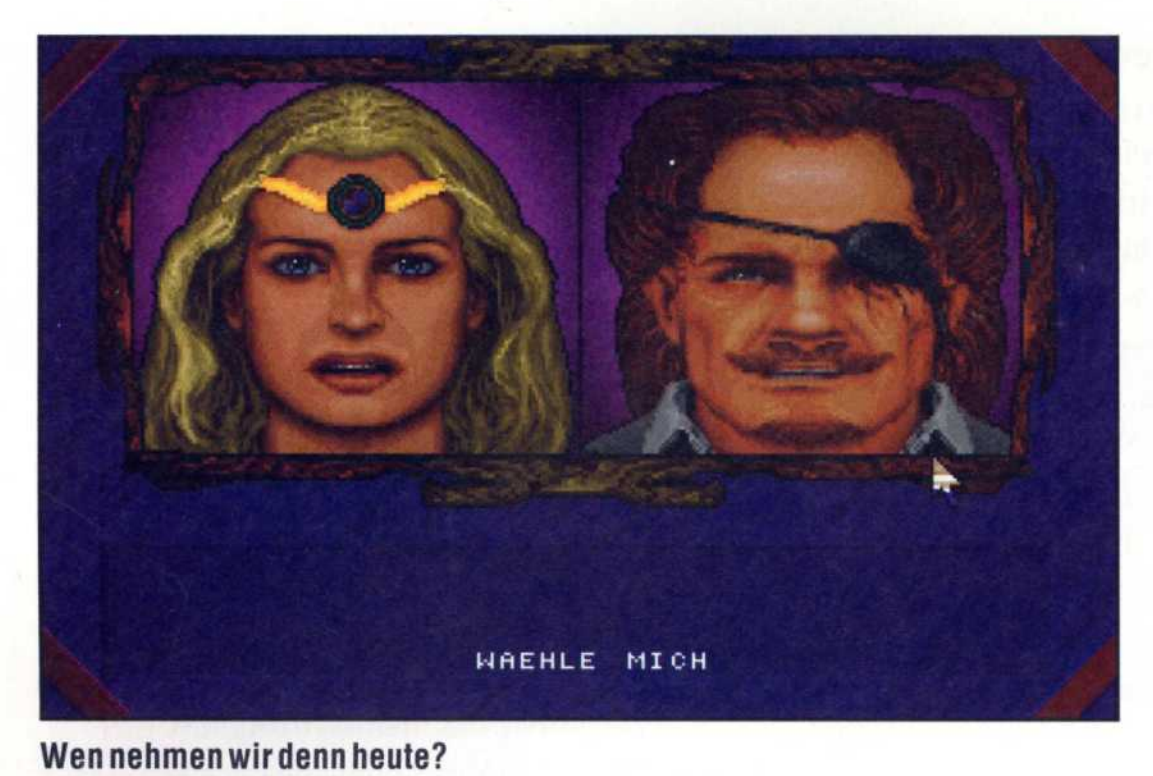
Thorsten Becker

Besonders wichtige Befehle

<h> Befehlsübersicht
<F1> Charakterblatt
<Alt>-<g> Spieloptionen

(Bei den "Spieloptionen" werden auch die Mausfunktionen definiert. Die Maus eignet sich in diesem Spiel nur zum Betrachten und Aufnehmen, aber nicht zum Umherwandern. Beim gleichzeitigen Drücken beider Maustaste erscheint am rechten Bildschirmrand ein Menü mit allen Aktionen.)

Auf der CD findet Ihr unseren speziellen Spielstand MOGEL. Er führt direkt nach Embiscule und sollte weder Gold- noch Futtersorgen aufkommen lassen. Wer über das Schummeltool "Game Wizard" verfügt, den könnten folgende Excelsior-Speicheradressen interessieren:
4000:C6D6–D7 = Nahrung
(FF0F reicht eigentlich)
4000:C6B6–B7 = Gold
(FF7F ist das Maximum)



Wen nehmen wir denn heute?

Für Anhänger von Spielen wie "Dungeon Master" oder der "Eye of the Beholder"-Reihe ist Hoffnung in Sicht: "Escape from Ragor" knüpft gekonnt an die großen kommerziellen Vorbilder an.

Ein Ausflug ins Dungeon

Escape from Ragor, Vers. 1.0

Konfiguration: ab 386/25 (2 MB RAM, VGA, Maus), SoundBlaster mit FM-Treiber, Registrierung: **49 DM**, Entwicklung und Vertrieb: **Motelsoft Breitmaier & Munter GbR**, Markusplatz 3, 70180 Stuttgart

Nur wenige Tastendrücke – und schon fühlt sich der geneigte Abenteurer in die verwinkelten Gänge eines katakombenartigen Komplexes versetzt. Alsbald erfährt er, daß er Gefangener von Megrim, dem Herrscher von Ragor, ist. Seine Aufgabe besteht darin, unter den kritischen Augen von Megrim der ungemütlichen Unterwelt zu entkommen. Zwischen dem Helden und seiner Rettung stehen zahlreiche Drück-den-Knopf-Rätsel und Gefechte mit der einheimischen Tierwelt. Als Belohnung locken neben der ersehnten Freiheit die holde Lara und eine Unsumme an Geld.

Die Schlangen zählen noch zu den harmlosesten Gegnern

Bei "Escape from Ragor" handelt es sich um ein klassisches 3D-Rollenspiel mit schrittweiser Fortbewegung und 90-Grad-Drehungen. Der Spieler schreitet durch düstere Gänge und rückt den unterschiedlichen Bewohnern des Dungeons mit Dolch, Axt und Feuerzauber auf den Leib. Mit Fragezeichen gekennzeichnete Hinweispunkte liefern Tips zum Weiterkommen. Diese sind allerdings oft in rätselhaften Reimen verschlüsselt, deren Bedeutung erst vom Spieler herausgefunden werden muß. Ansonsten gilt es, geheime Wege zu entdecken und möglichst nicht an den zahlreichen Fallen zu scheitern.

Aber, aber: Das ziemt sich doch nicht für eine Lady!

Festgefahren? Das Automapping hilft meist weiter

Eine fortschreitende Handlung gibt es nicht – dafür steigende Spannung, wenn sich immer mehr Stellen des Kerkers erschließen.

Gerade noch in Angriffsstellung...

...und jetzt schon in den Ewigen Jagdgründen!

Dank der durchdachten und unkomplizierten Benutzeroberfläche ist "Escape from Ragor" auch für blutige Dungeon-Anfänger empfehlenswert. Wer Rollenspiele nur mit endlosen Zahlenkolonnen und verhaltenem Gähnen verbindet, der sollte sich vielleicht mal mit diesem Spiel befassen, denn "Escape from Ragor" kommt mit nur vier verschiedenen Charakterwerten aus: Es gibt Hitpoints, Magiepunkte sowie Durst- und Hungerwerte. Anders als bei vergleichbaren Spielen steuert man hier nur einen einzigen Charakter durch die finsteren Gänge, was ebenfalls zu einfacherer Spielbarkeit führt. Spannende Echtzeitkämpfe, ausgedehnte Dungeons und ein komfortables Automapping machen "Escape from Ragor" zu einer echten Shareware-Perle.

In der Shareversion sind nur 6 der insgesamt 14 Ebenen erreichbar, und das Spiel ist nach dem Sieg über den ersten Endgegner (oder soll ich lieber 'die erste Endgegnerin' sagen?) beendet. ❑

Elmar Schwarzl

Im Inventory-Bildschirm können wir unseren Helden füttern

Monstermetzeln leichtgemacht: Tips für Einsteiger

Bei Kämpfen mit Gegnern, die nicht über Fernwaffen verfügen (also Schlangen und Amazonen) ist es ratsam, immer ein Feld Abstand zu wahren und mit dem Feuerzauber anzugreifen, sofern man diesen besitzt. Die Hit-and-Run-Taktik ist bei Gegnern empfehlenswert, die dem Abenteurer mit Fernwaffen einheizen: Man greift an, bis die eigene Lebensenergie in den kritischen Bereich kommt. Danach sucht man vorerst das Weite und dann ein stilles Plätzchen, wo sich in Frieden ein Nickerchen machen läßt. Dies frischt Lebensenergie und Magiepunkte wieder vollständig auf. Anschließend kehrt man zurück zum Gegner und greift erneut an. Das wird so lange wiederholt, bis der Angegriffene am Ende ist. Auf diese Weise spart man die seltenen Heilmittel während des Gefechts. Sollten es zwei oder mehr Gegner auf den Helden abgesehen haben, so darf man ihnen keinesfalls gestatten, von mehreren Seiten anzugreifen. Nach jedem bestandenen Gefecht ist eine tüchtige Portion Schlaf nützlich, um verlorene Magiepunkte wiederzugewinnen. Nach dem Schlaf steigt man auch des öfteren im Erfahrungslevel auf, was den Schrankenwert für Energie- und Magiepunkte erhöht. Diese werden dabei jedoch nicht automatisch aufgefüllt, und man legt nach einer "Beförderung" am besten gleich noch einmal eine Runde Schlaf ein.

Das häufige Speichern des Spielstands ist die größte Hilfe, um die zahlreichen Gegner und Fallen lebend zu überstehen. Zumindest nach jedem gewonnenen Kampf sollte man die Speicherfunktion bemühen.

Besondere Aufmerksamkeit sollte auf die Karte gelenkt werden. Dort werden Hebel und Schalter angezeigt. Man sollte auf jeden Fall einmal alle betätigen und dabei die Karte einer genauen Vorher-Nachher-Analyse unterziehen, um neu entstandene Durchgänge, Leitern oder Löcher zu entdecken. Allerdings sollte man vor dem Betätigen von Hebeln und Schaltern abspeichern, da nur allzuoft eine Falle ausgelöst wird oder sich eine Wand öffnet, hinter der eine Horde aggressiver Monster lauert.

Um im Spiel weiterzukommen, ist es außerdem wichtig, alle Leitern und Löcher auszuprobieren und nach Möglichkeit auch den allerletzten Winkel der Karte zu erkunden. Oft entdeckt man auf diese Weise neue Durchgänge und Etagen. Schlitze in der Wand nehmen bevorzugt Münzen und Schlüssel auf und schalten blockierende Strahlen aus. Rote Kreuze auf der Karte markieren Wände, durch die der Held hindurchgehen kann.

Es empfiehlt sich, alle Flaschen (auch die leeren) mitzunehmen, da diese an den verschiedenen Wandbrunnen aufgefüllt werden können und so immer genügend Wasser zur Hand ist, wenn der Durst-Wert in kritische Regionen sinkt. An speziellen Vertiefungen in den Wänden können die Flaschen auch mit diversen Tränken aufgefüllt werden. Es gibt derer drei: die roten füllen die Lebensenergie wieder auf, die grünen sorgen für frische Magiepunkte, und die grün-roten helfen im Falle einer Vergiftung. Pentrasäckchen bieten die ultimative Auffrischung: Sie haben den gleichen Effekt wie ein roter und ein grüner Trunk kombiniert, werden aber nicht getrunken, sondern "benutzt". Dazu muß man das Säckchen auf die geballte Faust ziehen und klicken.

Obwohl die Nahrungsversorgung eine eher untergeordnete Rolle spielt, sollte man sie nicht gänzlich vernachlässigen. Sinken Hunger- oder Durstbalken auf Position Null, so wird mit jeder Bewegung Lebensenergie abgezogen. Gegen den Hunger kann man Fleischkeulen (+80), Krafteier (+40) und Äpfel (+20) verzehren. Ein Schluck Wasser lindert den Durst um 40 Punkte.

Weißt Du noch ...?

Es ist bei Licht betrachtet noch gar nicht so lange her: Anfang der 80er Jahre fand Sinclairs ZX-81-Winzling als erster echter Heimcomputer seinen Weg in die Hobbyräume computerverrückter Eremiten. Was uns heutigen PC-Benutzern wie die reinste Steinzeit erscheint, ist noch nicht mal die Lebensdauer eines Durchschnittsautos von uns entfernt. Schon geben die 8-Bit-Rechner der Heimcomputerära Anlaß zu nostalgischen Gefühlen.

Findige und fleißige Programmierer haben mächtig Arbeit in das Unterfangen gesteckt, die Stars der computermäßigen "Goldgräberzeit" auf modernen PCs softwaremäßig nachzubilden. Die Emulatoren, die dabei herausgekommen sind, bringen nicht nur kurze BASIC-Programme der Original-Oldies zum Laufen, sondern auch die meisten professionellen Spiele.

Wohlan denn: Wir wünschen Euch viel Spaß beim Eintauchen in die Welt der 8-Bit-Systeme aus den 80er Jahren. Wie heißt es doch so schön: "In einem Land vor unserer Zeit ..."

C64S 1.0 FD

Konfiguration: ab 386/33 (VGA), SoundBlaster, Joystick, Registrierung: **ab 89 DM**, Entwickler: **Miha Peternel**, Slowenien, Vertrieb: **phs EDV Service**, Michael Penzkofer, Davenstedter Str. 10, 30449 Hannover.

PC 64

Konfiguration: ab 386/40 (VGA), SoundBlaster, Registrierung: **49 DM**, Entwicklung und Vertrieb: **Wolfgang Lorenz**, Gundekarstr. 4, 91187 Röttenbach.

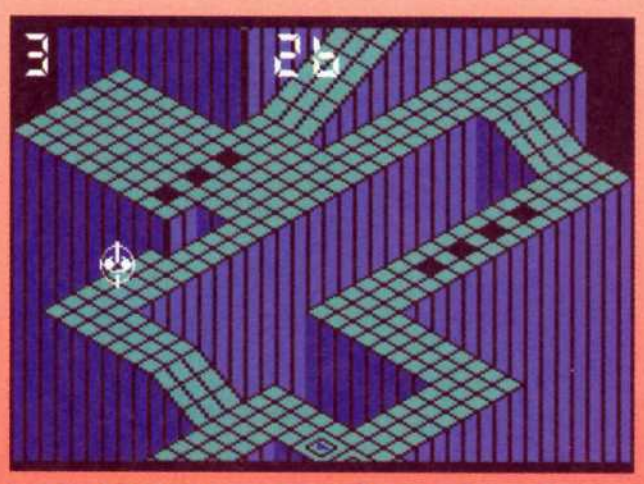
Vielgeliebte

Als die Datentechnik noch ein sagenhaftes Wunderland für Fachleute war, entschlossen sich eines Tages plötzlich überall Leute, ein merkwürdig walzenförmiges Gerät anzuschaffen, mit dem man spielen, rechnen und kommunizieren konnte. Der C64 schaffte es bis zur Mitte der 80er Jahre, die Heimcomputerei populär zu machen.

Der Fernseher als Monitor: ein typisches Erscheinungsbild der C64-Ära

Der C64 kam zu einem Zeitpunkt auf den Markt, als für die Heimcomputerei sozusagen der große Paukenschlag in der Luft lag. Für Millionen wurde Commodores "Brotkasten" zum Inbegriff für "den" Computer überhaupt, und die schnell einsetzende Softwareflut konnte dem Rechnersystem für lange Zeit traumhafte Absatzzahlen sichern. 64 Kilobyte Arbeitsspeicher sind nach heutigen PC-Maßstäben lächerlich wenig. 1983 erschien diese Speichergröße gigantisch, und auf den damaligen Maschinen ließ sich mit schlanken Programmen bis 64 KByte eine Menge bewegen.

Wie seine Vorgänger, die Bürorechner der 2000er- bis 8000er- und 600/700er-Serie sowie der Farb-Pionier VC20, war der C64 mit einer Spielart des 6502-Prozessors von MOS Technologies ausgestattet. Ein solcher 8-Bit-Rechnerbaustein, der mit unter 1 MHz getaktet wurde, arbeitete übrigens auch in den 8-Bit-Computern von Atari. Unterstützt wurde der Hauptprozessor durch einen Grafikchip, der eine flotte Spriteverarbeitung und ein Scrolling erlaubte, auf das PC-Programmierer heute noch neidvoll schielen. Zusätzlich war der Soundchip SID von MOS eingebaut. Er konnte den konkurrierenden Yamaha-Klangspender, der in Amstrads CPC und später im Atari ST verwendet wurde, locker in die Tasche stecken. Schwachstellen des C64 waren das vom 1978er PET2001 übernommene BASIC und die sprichwörtlich langsame Diskettenstation 1541 (mehrere Minuten Ladedauer für rund 40 Kilobyte eines durchschnittlichen Spiels sind schon eine reife Leistung ...). Aber findige Köpfe ent-



Der Spielehit "Gyroscope" – hier auf dem Emulator PC64

alter Brotkasten

wickelten Schnellader, und in kryptisch optimiertem Assemblercode entstanden schnell die tollsten Actionspiele für den "Brotkasten". Namen wie Uridium, Winter Games, Wizball oder Arkanoid sind heute noch bekannt.

Auf schnellen PCs läßt sich der 64er recht ordentlich emulieren. Die zwei Emulator-Lösungen, die zur Zeit die beste Kompatibilität bieten, heißen "C64S" und "PC64". Die aktuellen Versionen haben nur mit Programmen, die Fastloader aufweisen, grundsätzliche Probleme – doch auch das will man bei künftigen Updates noch in den Griff kriegen.

Es geht los ...

Nachdem die klassische Einschaltmeldung in graublau samt blinkendem Cursor erscheint, erwartet der emulierte Computer die Eingabe eines BASIC-Befehls. Wer in BASIC nicht so fit ist, drückt beim C64S die Taste <F9> und wählt eine virtuelle Diskette oder ein virtuelles Datenband aus. Akzeptiert werden Dateien in den Formaten ".T64" (virtuelle Bänder) und ".D64" (virtuelle Disks). Mit <Alt>-<d> bzw. <Alt>-<t> wählt man im Auswahlbildschirm die passende Liste. Die Shareversion verarbeitet nur die Dateinamen "Testtape.T64" bzw. "Testdisk.D64". Will man verschiedene Programme laden, muß man die entsprechenden Dateien umbenennen. Für unsere auf der CD mitgelieferten Spiele übernehmen das verschiedene Batch-Dateien im C64S-Verzeichnis.

Nach Wahl des Datenträgerfiles ist man wieder im BASIC. Für Programme von "Band" wird nun <Shift>-<Tab> gedrückt. Das Ansprechen von Diskettenfiles ist etwas komplizierter; C64-Unkundige finden es im "Readme" zum Emulator erklärt. Die CD-Spiele werden der Einfachheit halber als "Testtape"-Dateien installiert. Über ein Menü stellt man auch ein, wie der C64-Joystick emuliert werden soll. PC-Joysticks muß man kalibrieren! Übrigens suchen viele C64-Games den Joystick in Port 2, was man bei der Einstellung beachten sollte.

Das Diskettenmenü bietet übrigens Zugang zu einem eingebauten Freezer, der den gesamten momentanen Speicherinhalt des emulierten C64 absaven und wieder laden kann.

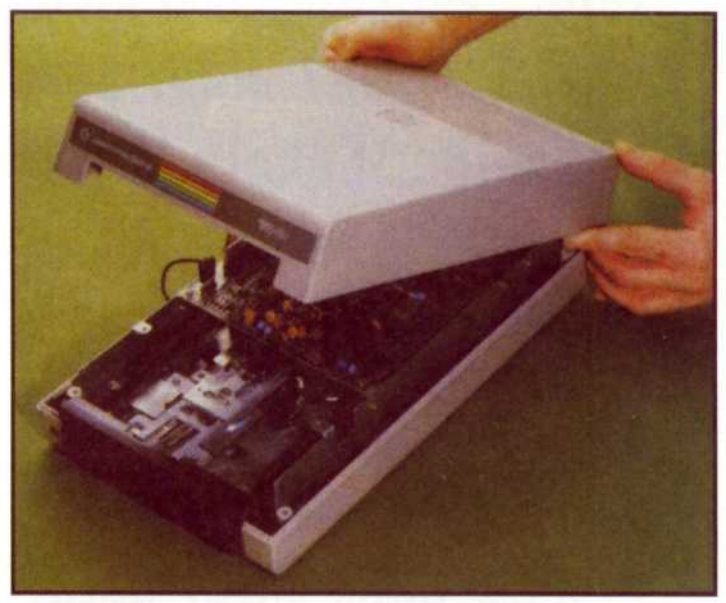
Ein Wermutstropfen soll allerdings nicht verschwiegen werden: Leider erlaubt die Shareversion von C64S es nicht, den "Brotkasten-Genuß" länger als 15 Minuten am Stück zu erleben.

Es geht weiter ...

Der zweite bekannte Emulator ist der "PC64". Hier läuft der virtuelle C64 unter einer PC-typischen Shell. Um stundenlanges Herumprobieren zu vermeiden, beachte man folgende Anleitung zum Laden eines Programms: "Manager" anwählen (nicht etwa "Emulator"!), Menüpunkt "Neu" anklicken, Directory anwählen, File auswählen, <Tab> drücken, rechts erscheint der Filename, diesen wählen – und los geht's, allerdings etwas langsamer als beim C64S. Vor allem die Ladezeiten des PC64 sind beachtlich, dafür präsentiert sich die Shareversion dieses Emulators weitgehend "unverkrüppelt". Sie unterstützt zwar keine Joysticks und erlaubt keine Kabel-Datenübertragung vom "echten" 64er zum Emulator, ist aber ansonsten voll funktionsfähig. Als "Joystick" fungieren die Pfeiltasten des Ziffernblocks, der Feuerknopf wird durch die rechte <Strg>-Taste vertreten.

PC64 unterstützt virtuelle Disketten in Form von ".D64"-Files. ".T64"-Banddateien können mit einem mitgelieferten Programm umgewandelt werden, so daß der Emulator sie versteht. ❑

Andreas Lober



Die wegen ihrer thermischen Probleme gefürchtete C64-Floppy 1541 wurde nicht selten mit hohem Hardwareaufwand schneller gemacht

Tastenbelegung C64S und PC64

Original	Emulator
Commodore-Zeichen	<Alt>
<Ins/Del>	<Del>
<Clr/Home>	<Pos 1>
<Run/Stop>	<Tab>
<Restore>	<F12>

Funktionstasten C64S:

<F9>:	Optionen (Laden, Hilfe u.a.)
<F10>:	Joystickmenü

PC64:

<Esc>:	Emulation verlassen, Emulator-Shell
<F5>:	zurück zur Emulation

Original	PC64
Pfund-Zeichen	<Einfg>
Pfeil links/rechts	<Ende>
Pfeil hoch/runter	<Entf>

Kantig, abe

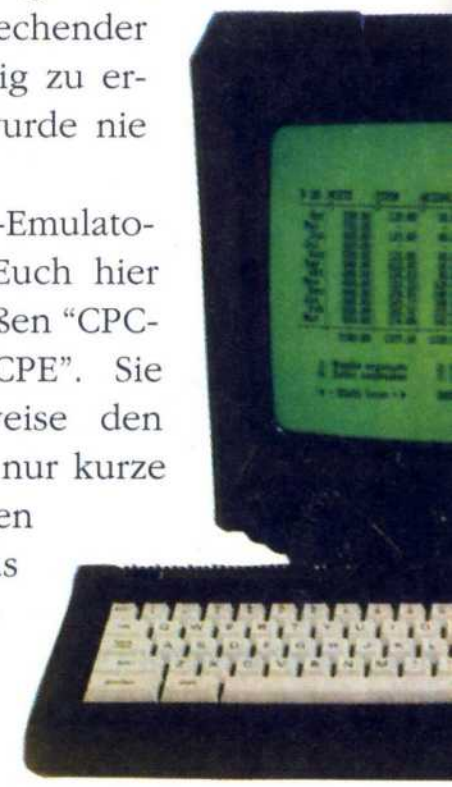
Hierzulande war Amstrads CPC auch bekannt als "tapferes Schneiderlein", weil er in Deutschland bis 1987 unter dem Schneider-Label vertrieben wurde. Die dunkelgrauen, kantigen Rechner aus England waren sehr eigenwillig konzipiert – dank ihrer guten Textdarstellung konnte man sie aber gleichermaßen zum Spielen, zum Lernen und zum Arbeiten einsetzen.

Das Jahr 1984, in das George Orwell die düsteren Utopien seines gleichnamigen Romans hineinprojiziert hatte, gehörte zur "Goldgräberzeit" der Heimcomputerei. Commodore beherrschte in Europa bereits den Markt mit dem C64. Da brachte der englische Hersteller Amstrad, der vorher hauptsächlich Unterhaltungselektronik der untersten Kategorie angeboten hatte, den CPC 464 in die Läden. Dieser "Color Personal Computer" war in mancherlei Hinsicht genial. Wie seine "Landsleute" aus dem Hause Sinclair basierte Amstrads CPC auf der Zilog-CPU Z80, einem Abkömmling des 8080-Prozessors von Intel. Damit war eine wichtige Voraussetzung dafür erfüllt, daß man das damals weitverbreitete Standard-Betriebssystem CP/M nutzen konnte – und tatsächlich gab es auch gleich eine angepaßte CP/M-Version für den CPC464. Auf Amstrads dunkelgrauen Kisten liefen so neben Autorennen und Vokabeltrainern auch WordStar und dBase; selbst Borlands Turbo Pascal erfreute sich bis zur Version 3.0 auf den CPCs großer Beliebtheit.

Bereits der erste CPC war wie seine Nachfolger ein Komplettsystem aus Rechner, Monitor und Massenspeicher. Im Laden kostete dieses Paket einen runden Tausender. Speicherte der CPC 464 seine Daten noch auf einen Kassettenrecorder, so hatten seine Nachfolger 664 und 6128 ein eingebautes Laufwerk für die exotischen 3-Zoll-Disketten, die auf keinem anderen Rechnersystem Verwendung fanden. Zu den Highlights des Systems gehörte ein hervorragendes eingebautes BASIC, dessen Befehlssatz sich vom Anwender nach Bedarf erweitern ließ und das unter anderem ein komfortables Interrupthandling ermöglichte. Die CPCs wurden besonders in Frankreich, aber auch in England und Deutschland, zu echten Verkaufsschlagern. Amstrad-Boß Alan M. Sugar verhalfen sie nach kurzer Zeit sogar zu dem Titel "Manager des Jahres".

Leider fand das Heimcomputergeschäft in den USA ohne Amstrad statt, und so kam auch die Software für die CPCs bis zuletzt fast ausschließlich aus Europa. Einige Besonderheiten trugen noch dazu bei, daß die CPCs nicht bei allen Computerfreunden auf Begeisterung stießen: Es gab nur einen Joystickport – wer zu zweit spielen wollte, mußte einen (grottenschlechten) Original-Amstrad-Stick kaufen, der dann einen durchgeschleiften zweiten Port in seinem Gehäuse hatte. Ein Thema für sich waren auch die teuren 3-Zoll-Disketten. Das Gerücht, Amstrad habe sich nur deshalb für dieses Format entschieden, weil in Korea gerade eine Lagerhalle voll entsprechender Laufwerke billig zu erstehen war, wurde nie widerlegt.

Unsere CPC-Emulatoren, die wir Euch hier vorstellen, heißen "CPC-EMU" und "CPE". Sie bilden wahlweise den CPC 464, den nur kurze Zeit gebauten 664 oder das Spitzenmodell 6128 mit seinen 128 KByte RAM



CPE

Konfiguration: 386/33 (VGA), SoundBlaster, Joystick; **Public-Domain-Software** (kostenlos); Entwicklung: **Bernd Schmidt**, Schloßweiherstrasse 14, 52072 Aachen.

Funktionstastenübersicht

CPCEMU:

<F1>:	Hilfeseite (Tastaturbelegung)
<F2>:	Hin- und herschalten zwischen CPC-Screen und Emulatormeldungs-Bildschirm
<F3>:	Diskettenmenü
<F4>:	Sound an/aus
<F5>:	"Snapshot" (Speicherzustand) laden
<F6>:	Snapshot speichern
<F7>:	Setup-Menü
<F8>:	CPC-Resetknopf
<F10>:	Debugger
<F12>:	Emulator verlassen

CPE:

<F1>:	Snapshot laden (aus Directory SNAPS)
<F2>:	Toggle Screen Mode
<F3>	Snapshot speichern
<F5>:	CPC-Reset
<F6>:	Disketten-Directory
<F7>:	Optionen
<F8>:	Interruptgeschwindigkeit ändern
<F9>:	Multimode-Umschaltung
<F10>:	Emulator verlassen

er vielseitig

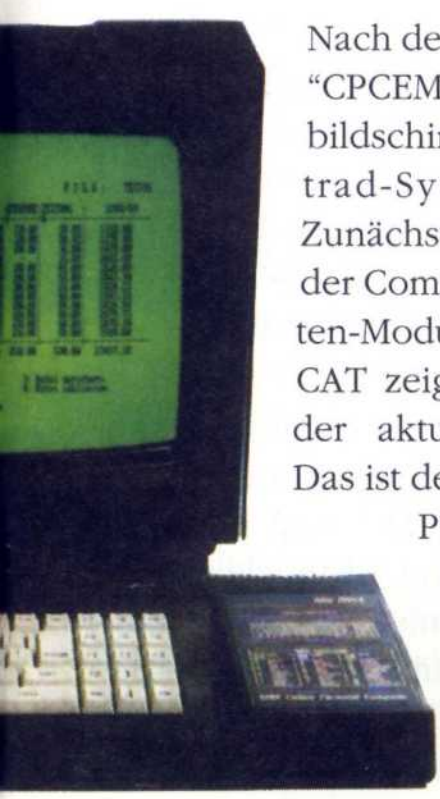
CPCEMU 1.2c

Konfiguration: 386/33 (VGA), 2 MByte EMS, SoundBlaster, Joystick; Freeware (aber freiwillige Beiträge zwischen 30 und 50 DM sind willkommen), Entwicklung: **Marco Vieth**, Auf den Ükern 4, 33165 Lichtenau.

nach. Der "CPCEMU" bietet einen eingebauten Debugger (siehe Kasten) und ist, was das Laden und Speichern angeht, komfortabler als der "CPE". Mit dem größten Teil der gängigen Software kommen beide Emulatoren gut klar. Overscan (Erweiterung des Bildschirmrandes) wird vom "CPCEMU" bislang noch nicht unterstützt – das betrifft vor allem neuere Demos. Mängel gibt es auch bei der Emulation des dreistimmigen Yamaha-Soundchips.

Der "CPE" dagegen unterstützt mehr Grafikformate und bietet bei schnellen Rechnern die Möglichkeit, in Original-CPC-Geschwindigkeit zu arbeiten (mit CPE2.EXE).

CPC Emu



Nach dem Start zeigt der "CPCEMU" den Startbildschirm mit der Amstrad-Systemmeldung. Zunächst befindet sich der Computer im Disketten-Modus. Der Befehl CAT zeigt das Directory der aktuellen Diskette. Das ist defaultmäßig eine PD-Diskette. Um eine andere zu wählen, drückt man <F3>. Die virtuellen Disketten haben im PC den Extender ".DSK". Sie werden im Emulator als komplette Disketten im virtuellen Laufwerk A verwaltet.

Ein Programm lädt man vom Basic aus mit LOAD"FILENAME.EXT". Gibt man RUN"FILENAME.EXT" ein, so wird geladen und gleich gestartet. Bei kommerziellen Spielen muß man die letztere Methode anwenden.

VORSICHT!

Das Drücken der Taste <F2> beim "CPE" schaltet auf 50 Hz Vertikalfrequenz um. Festfrequenz-VGA-Monitore, die diese Frequenz nicht unterstützen, können dabei Schaden nehmen. Wenn das Bild durchläuft oder der Monitor zu pfeifen beginnt, schaltet ihn bitte sofort aus und bootet den Rechner neu. Weder die ASM special noch der Autor des "CPE" können eine Haftung für irgendwelche Schäden übernehmen, die eventuell durch den Gebrauch der Software entstehen. Moderne Multiscan-Monitore sollten allerdings keine Schwierigkeiten bei der 50-Hz-Darstellung haben.

Familienfoto: in der Mitte der CPC464 von 1984, darunter der CPC 664 und ganz oben der 6128 – beide von 1985

Besteht ein Programm aus mehreren Dateien, so ist meist die kürzere der Lader, der zuerst gestartet werden muß. Typische Extender für startbare Dateien sind .BAS oder .BIN.

Auf "Kassette" wird mit dem Befehl |TAPE umgeschaltet (der Strich ist mit <Umsch>-<Ü> erreichbar). Nach Eingabe von RUN"" erscheint eine Übersicht über alle Tape-Files, ansonsten funktioniert alles wie beim Laden von Diskette.

Will man nun eines der mitgelieferten Spiele laden, gibt es noch ein paar Dinge zu beachten: Der Joystick wird erst erkannt, wenn er kalibriert wurde (im Setup-Menü). Falls ein seltsames Farbflackern auftritt, sollte im Setup-Menü der Punkt "Allow Palette Change" auf 0 gesetzt werden. Wenn beim Wechseln eines Raums die Farben nicht stimmen, drückt man zweimal schnell nacheinander <F2>. Manche Spiele können je nach Taktfrequenz des PC möglicherweise viel zu schnell laufen. Hier hilft es, wenn man den Wert für "Delay" im Setup-Menü hochsetzt. Bei einem 486/33 entsprechen Werte zwischen 200 und 300 ungefähr der Originalgeschwindigkeit.

CPE

Der "CPE" sucht seine virtuellen Disketten ausschließlich im Verzeichnis DISKS. Ansonsten werden Dateien so geladen wie beim "CPCEMU". Wenn man mit |TAPE auf Kassette umschaltet, bekommt man mit CAT eine Liste der Kassettenprogramme. Diese kann man aber nicht bequem anklicken, sondern muß sich den Namen merken und dann mit RUN"FILENAME.EXT" starten. ❑

sz

Altstar aus Kalifornien

Wenn der Markenname "Atari" genannt wird, denken viele sofort an die flinken ST-, TT- und Falcon-Rechner mit ihren Motorola-Prozessoren. An den "Erstgeborenen" des Atari-Firmengründers Nolan Bushnell dagegen erinnern sich nur noch wenige: Die 8-Bit-Ataris haben in den frühen 80er Jahren Maßstäbe für Sound, Grafik und Systemarchitektur gesetzt. Sie brachten (vornehmlich in Amerika) viele Spielhallenhits in die Wohnstuben, noch bevor der C64 eine Computer-Massenbewegung auslösen konnte. Wir präsentieren Euch zwei Emulator-Lösungen, die es Euch erlauben, Programme für den Atari 800 beziehungsweise 800XL auf Eurem PC laufen zu lassen.

Als die Welt noch jung und hübsch war, die Heimcomputerszene noch in den Kinderschuhen steckte und die Tramiels noch nichts mit Atari zu tun hatten, da brachte der etwas chaotische Atari-Papa Nolan Bushnell in Kalifornien eine Computerbaureihe heraus, die noch heute ihre treuen Fans hat: Die Modelle 400 und 800 holten 1980 das Computerhobby aus dem Bastelkeller heraus und setzten es direkt in die Wohnstube, an den heimischen Farbfernseher. Vier Joystickports erlaubten handfeste Gesellschaftsspiele. Die eingebauten Chips ANTIC und GTIA brachten eine Farbgrafik mit bis zu 128 gleichzeitig darstellbaren Farben auf den Fernsehschirm. Die Grafikauflösung war für Heimcomputerverhältnisse gut, und jeder einzelne Bildpunkt ließ sich vom Programm aus ohne Umwege direkt ansprechen. Das offene Diskettenhandling erlaubte es Drittanbietern, eigene optimierte DOS-Versionen zu entwickeln. Über vier Soundkanäle konnten die Ataris einen für die damalige Zeit bemerkenswerten Klang produzieren. Der 400er stellte mit einer Folientastatur und 16 KByte Speicher das Einstiegsmodell dar, der über 3000 DM teure 800er glänzte mit einer ausgezeichneten Schreibmaschinentastatur und 48 KByte. Bei den Nachfolgemodellen 600 XL und 800 XL, die 1983 herauskamen, hatte man zwei der vier Joystickports geopfert – dafür brachten sie eine neue Firmware mit, und der 800 XL hatte nun 64 KByte, genau wie sein direkter Konkurrent C64. Die XLs waren – nicht vollständig, aber weitgehend – softwarekompatibel zu ihren Vorgängern. Nachdem Atari an Jack Tramiel verkauft worden war, kam 1986 mit dem ST eine völlig neue 16-Bit-Computergeneration auf den Markt. Zu dieser Zeit legte man mit den Modellen 65 XE und 130 XE (einem 128-KByte-Computer, der seinen Speicher per Bankswitching verwaltete) noch zwei 8-Bit-Rechner mit einem Gehäuse im ST-Look vor. Sie waren voll kompatibel zur XL-Serie, wurden allerdings von Atari nur noch halbherzig angeboten. Tramiel hatte von Anfang an kein besonderes Interesse an der 8-Bit-Serie gehabt. Der letzte Vertreter dieser Serie war 1987 das XE-Spielsystem. Es wurde zwar noch in Zeitschriften vorgestellt, man konnte es aber fast nirgends kaufen. Bis 1989 wurden dann überall die Bestände an XL- und XE-Modellen verramscht; 800 XL und 65 XE waren für unter 200 DM in Kaufhäusern zu haben.

Obwohl die Ataris nie den hohen Verbreitungsgrad von Commodores 64ern erreicht haben, sind für sie wahre Software-Perlen entwickelt worden. Im Spielebereich denke man nur an die Lucasfilm-Spiele "Rescue on Fractalus" oder "Ballblazer", an das unsterbliche "M.U.L.E." oder das ganz frühe Raumflug-Game "Star Raiders". Einige Atari-8-Bit-Programme können mit Hilfe von Emulatoren auf Euren PCs wieder lebendig werden.

Einige wichtige Tasten beim Xformer 2.51:

<ä>	"
<ö>	:
<Umsch>-<2>	@
<Ende>	<Break>
<F1> bis <F4>	Cursortasten
<Umsch>-<F5>	Emulator verlassen
< ^ >	Invers-Taste
<F7>	<Start>
<F8>	<Select>
<F9>	<Option>
<F10>	<Reset>
<Umsch>-<F10>	Hard-Reset
<F12>	Betriebssystem umschalten

Ein skurriler Versuch

Den schlichten Namen "Emulator.Exe" trägt ein deutsches Freeware-Produkt, das einen Atari 800 XL mit Kassettenlaufwerk nachbildet. Dieser Emulator baut einen hochauflösenden VESA-Screen auf, in dem er dann ein Atari-Fenster öffnet. Da der Atari bei Kassettenspeicherung keine Filenamen kennt, wurde in den Emulator eine kleine Dateiauswahlbox hineingemogelt. Zum Experimentieren in Atari-BASIC eignet sich dieser Pseudo-XL sehr gut – zumal auch die vierstimmige Atari-Sounderzeugung auf einem SoundBlaster sehr gut nachgebildet wird. Die Darstellung von Player-Missile-Grafik (das ist das Atari-Gegenstück zu Hardwaresprites) wird nicht unterstützt, die Player-Missile-Kollisionsabfrage dagegen schon. Das Laden von Maschinenprogrammen ist mühsam und kompliziert: Bevor die "Ready"-Meldung erscheint, müssen <F2> und <F4> gleichzeitig gedrückt werden, bis die Dateiauswahlbox erscheint. Man wählt dann den "Urloader". Das Laden beginnt immer nach einem Signalton, der mit

<Return> bestätigt wird. Ist der "Urloader" im Speicher, erscheint wieder die Auswahlbox. Jetzt lädt man "Txl13", ein Programm zum Dateihandling. Auf die Txl-Abfragen wird erst ":C" (ganz Atari-unüblich mit Doppelpunkt VOR dem C), dann "B" für "Booten" eingegeben. Nun kann man eines der zwei beigegebenen Maschinenprogramme "Asteroids" und "Zorro" (niedlich!) wählen. Der Joystick wird mit den Cursortasten simuliert.

Stark, aber stumm

Der "Xformer" emuliert wahlweise einen 800 XL oder einen alten 800er (was für manche Programme wichtig ist). Er arbeitet mit virtuellen Disketten von zweierlei Typ, die auf dem PC die Extender ".XFD" oder ".ATR" haben. Wir haben ein ganzes Sammelsurium an alten und ganz alten Programmen zusammengestellt und auf ein Dutzend virtuelle Disketten gepackt. Die Namen der einzelnen Disketten werden beim Aufruf des Emulators als Parameter übergeben. Wir haben für jede einen Aufrufbatch geschrieben, der auch mit einer kurzen Textausgabe über die jeweiligen Besonderheiten informiert.

Was Nicht-Atarianer wissen müssen: Dateinamen werden beim XL und all seinen Verwandten immer von einer Gerätekennung eingeleitet. In Basic startet man ein Diskettenprogramm beispielsweise mit RUN "D:FILENAME.BAS".

Kassettenspiele, die von "Diskette" gestartet werden sollen, lädt man über das Filehandling-Programm FCOPY.COM. Als Input-File wird dann etwa D:FROGGER.BIN angegeben, statt eines Output-Files der Klammeraffe (<Shift>+<2>). Ein Druck auf <F10> startet dann das geladene Programm.

Der "Xformer" erzeugt ein monitorfüllendes Bild und läßt Atari-Programme bereits auf 386ern in Originalgeschwindigkeit ablaufen. Player-Missile-Grafik wird zwar dargestellt, Player-Missile-Kollisionsabfragen führt der Emulator aber nur in der Vollversion durch. Eine weitere Einschränkung der Shareversion betrifft den Sound: Die schönen Atari-Spiele bleiben stumm. Leider hat sogar die Vollversion in puncto Sound nur ein klägliches Fiepen zu bieten, das den ursprünglichen vollen Pokey-Klängen nicht im entferntesten gerecht wird. Dafür unterstützt sie PC-Joysticks, während Benutzer der Shareversion mit dem Ziffernblock vorliebnehmen.

Das Herumprobieren mit dem "Xformer" macht großen Spaß, und manch einer erlebt die Pioniertage des Computerspiels auf diese Weise sozusagen verspätet. Allerdings kann der Umgang mit dem Atari-DOS, den beiden Rechnerbetriebssystemen (800 und 800 XL) sowie die Unterscheidung zwischen "Basic drin" und "Basic nicht drin" einen Nichteingeweihten schon verwirren. Wenn vom Atari-DOS aus ein Maschinenprogramm geladen werden soll, darf Basic "nicht drin" sein. Man kickt es aus dem System, indem man von der "Ready"-Meldung aus <Shift>+<F10> drückt.

Utilities

Was wären die schönsten Emulatoren, wenn ihnen nicht fleißige Hilfsprogramme bei der Beschaffung geeigneten Programmaterials zur Hand gingen? Auch zum "Rüberziehen" von Atari-Disketteninhalten gibt es in der Welt der Shareware geeignete Utilities. Mit "Ataridsk" lassen sich einseitige, Double-Density-formatierte Atari-Disketten (180 KByte, XF-kompatibel) auf 5,25"-PC-Floppylaufwerken lesen. "SIO-2PC" macht den PC sozusagen zu einer intelligenten Riesen-Floppystation für einen angeschlossenen Atari (eine Bauanleitung für Kabel und Interfaceschaltung ist dabei). "SIOcopy" hingegen geht den umgekehrten Weg und verbindet eine Original-Atari-Diskettenstation mit dem PC. So gibt es für Atari-Veteranen genug Wege, alte Software "emulatortauglich" auf virtuelle Disketten zu kopieren. ❑

sz

Ein urwüchsiger Atari 800 von 1980 – hier mit zwei Diskettenstationen des Typs 810, von denen jede rund 1700 DM kostete

Xformer 2.51

Konfiguration: 386/33 (VGA), Registrierung: **69 DM**, Entwicklung: **Darek Mihocka**, USA, Vertrieb: **Ulf Petersen**, Postfach 1103, 24318 Lütjenburg

800XL-Emulator

Konfiguration: 486 (SVGA mit VESA-Treiber), **Freeware** (anonym).

Ataridsk

Konfiguration: 5,25"-Floppy, **Freeware** (freiwillige Spenden erbeten), Entwicklung: **Matthias Reichl**, Wolfangerstr. 26, 4820 Bad Ischl, Österreich.

SIO2PC

Entwicklung: **Nick Kennedy**, 300 South Vancouver St., Russelville, AR 72801, USA.

SIOcopy

Freeware, Entwicklung: Michael Munoz, Adresse unbekannt.

Sir Clive läßt grüßen

Der gute alte "Specci": Selten so schön gespielt...

Unkonventionelle Lösungen zeichneten den Sinclair ZX Spectrum aus. Wie manch anderer Compi der "Goldgräberzeit" hat sich auch der "Türstopper" aus England eine treue Fan-Gemeinde erworben.

Als der C64 1983 mit zunächst hohen Preisen begann, seinen Siegeszug anzutreten, war der britische Techniktüftler Sir Clive Sinclair mit seinem Billigcomputer ZX81 bereits auf dem Markt etabliert. Das Gerätchen, mit dem man von Haus aus kaum etwas machen konnte, war vor allem bei Bastlern beliebt. Sir Clive schickte nun mit dem ZX Spectrum einen "erwachseneren" Heimcomputer hinterher, der über satte 48 KByte Speicher, hochauflösende Farbgrafik und ein fast DIN A 4 großes Gehäuse mit Gummitasten verfügte. Die radiergummiartigen Tasten verhalfen dem Spectrum bald zum Spitznamen "Türstopper". Das hinderte die Freunde dieses Rechners jedoch nicht, Erstaunliches aus ihm und seinem Z80-Prozessor herauszuholen. Speziell aus England kamen bald zahlreiche hervorragende Spiele für den Spectrum auf den Markt. Als Speichermedien setzten sich nicht etwa Disketten, sondern die exotischen Microdrives durch. Das waren ungemein schnelle Mini-Cassettenlaufwerke – skurril, aber erschwinglich und praktisch.

1986 wurde die Firma Sinclair von Amstrad aufgekauft. Neue Spectrums mit 128 KByte Speicher erblickten das Licht der Welt, konnten aber keine große Bedeutung mehr erlangen.

Zweimal Sinclair für den PC

Der Emulator "Z80" bietet sozusagen die gesamte Spectrum-Geschichte auf dem PC: Microdrives werden emuliert, auch die neueren Spectrum-Modelle.

Das Programm erkennt die PC-Konfiguration weitestgehend selbst, und nach dem Start befindet man sich in einem BASIC-Screen der Sinclair-typischen Art: Befehle werden nicht Buchstabe für Buchstabe eingegeben, sondern per Befehlstasten. So bringt etwa die Taste <O> den Befehl "POKE" auf den Schirm. Die ganze Tastatur ist mehrfach belegt – der Computer erkennt selbst, wann ein Befehl ("Keyword": Im Cursor erscheint ein K), eine Zahl oder etwas anderes zu erscheinen hat.

Der "Z80" ermöglicht dem Systemfreak komfortables Arbeiten mit einem leistungsfähigen eingebauten Debugger. Geschwindigkeitsanpassung und Tape-Interface sind nur in der Vollversion zu haben.

Reine Zeitfrage

"PJPP" ist ein weiterer Spectrum-Emulator – er bietet zwar keinen Debugger wie der "Z80", ermöglicht aber dafür das Arbeiten in Original-Spectrum-Geschwindigkeit. Auch "PJPP" verwendet das gängige ".SNA"-Format. Der große Vorteil: "PJPP" ist Freeware, wir dürfen Euch eine Vollversion zur Verfügung stellen.

❑

al

Problem "Geschwindigkeit"

Bei der Shareversion von "Z80" flitzen die Sprites viel zu flott über den Bildschirm – leider hat nur die Vollversion eine eingebaute "Bremse" für schnelle Rechner. Hier ein paar Tips, wie man den Kasten künstlich zügeln kann: "Z80" unter Windows starten, R-Register einschalten, Hi-Color-Darstellung aktivieren.

JPP 1.0

Konfiguration: 386/20 (VGA), SoundBlaster, Joystick; Freeware, Entwicklung: **Arnt Gulbrandsen**, Kometv. 8, N-7036 Trondheim, Norwegen.

Z80, V. 3.03

Konfiguration: 286, SoundBlaster, Joystick, Registrierung: **15 engl. Pfund**, **Entwicklung: Gerton A. Lunter**, England, Vertrieb: **B. G. Services**, 64 Roebuck Road, Chessington, Surrey KT9 1JX, England.

Funktionstasten:

"Z80"	
<F1>	Hilfeseite
<F2>	Snapshot speichern
<F3>	Snapshot laden
<F3>, <Enter>	Snapshot-Übersicht
<F4>	Einstellungen verändern
<F5>	Monitor/Debugger-Funktionen
<F6>	Real Mode ein/aus
<F8>	Microdrive-Optionen
<F9>	Spectrum-Typ auswählen
<F10>	Hauptmenü
<Alt>-<F1>	Keyboard-Layout
<Alt>-<F4>	Joystick-Typ
"PJPP"	
<F2>	Snapshot speichern
<F3>	Snapshot laden
<F4>	zuletzt geladenen Snapshot noch einmal laden (für schwierige Spielstellen...)
<F5>	Sound aus
<F6>	Sound an
<F10> oder <F12>	Emulator beenden

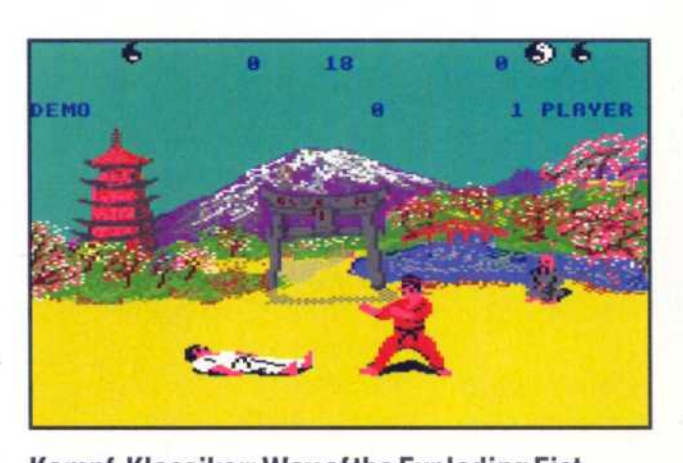
Das waren noch Spiele!

Was wäre der schönste Emulator ohne Software dazu? Wer will schon sehnsuchtsvoll die Einschaltmeldung eines Oldie-Rechners meditieren? Also haben wir gestöbert und gebettelt, damit wir Euch nun auch eine Ladung alter Hits für die Emulatoren präsentieren dürfen.

Raytracing, Texture-Mapping, Full Motion Video und all die anderen schönen Dinge, mit denen moderne PC-Spiele so glänzen, machen für einen Moment Pause. Wir reisen sozusagen zurück zu

Alien Highway (Spectrum)

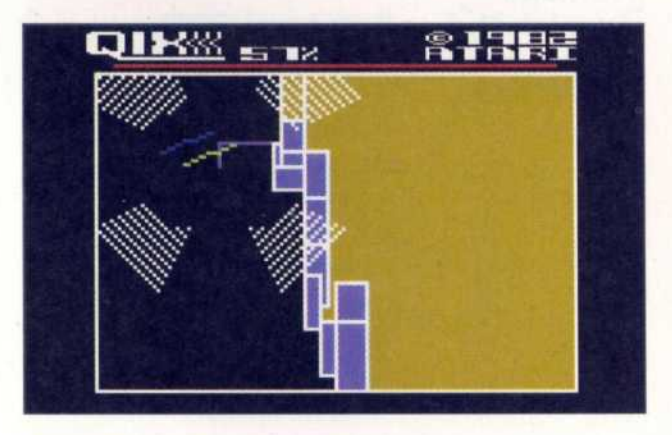
den Quellen, aus denen auch ein großer Teil der heutigen Computerspiele noch immer schöpft. Einige Softwarefirmen haben sich im Zusammenhang mit dieser ASM-special-Ausgabe ein ganz dickes Kompliment verdient, weil sie uns sehr großzügig beim Zusammenstellen unserer Klassiker-Kollektion geholfen haben. Besonders erwähnen wollen wir hier Softgold und Rushware aus Kaarst, außerdem Amstrad plc. und das US-Softwarehaus



Kampf-Klassiker: Way of the Exploding Fist (C64)

Vortex. Die Spieleklassiker, die wir für Euch ergattern konnten, sind auf der CD in Unterverzeichnissen zu den jeweiligen Emulatoren untergebracht. Wir können in diesem Heftbeitrag zwar nicht auf alle dort gespeicherten Spiele eingehen, aber ein paar Highlights sollen doch zumindest erwähnt werden.

Commodore Soccer (C-64) war wohl das erste Computer-Fußballspiel, das diesen Namen verdiente. Vorher hatte man nur Schläger über den Bildschirm bewegt und versucht, damit einen punktförmigen Ball zu erwischen, der



Qix auf dem Atari 800XL

More, more, more ...

Wer durch unsere Games Appetit auf mehr bekommen hat und über einen Internet-Zugang verfügt, kann sich übers Netz noch mehr Softwareklassiker downloaden, allerdings ohne Gewähr für die Rechtmäßigkeit:

C-64:

FRODO.HIOF.NO
Directory: PUB/C64/EMULATOR
So viel Stoff, daß einem die Augen übergehen...

WATSON.MBB.SFU.CA
Directory:
PUB/C64/GAMES
Noch ein dicker Fisch...

FTP.NETCOM.COM
Directory:
PUB/DR/DREAMS/C64
Nicht besonders viel, aber die Masse macht's ja nicht.

APRICOT.COM
Login: C64
Password: gamesgames

World Wide Web: HTTP://WWW.ENGR.WISC.EDU/~CONOVER/C64.HTML

Spectrum:

FTP.IJS.SI
Kiloweise Games...

FTP.NVG.UNIT.NO
Directory: PUB/SPECTRUM
Hier gibt es nicht ganz so viele Games – dafür geht erfreulicherweise alles absolut legal zu, denn der Sysop dieses Servers hat nur Games zum Downloaden freigegeben, für die er eine Genehmigung hat!

CPC:

FTP.NVG.UNIT.NO
Directory: PUB/CPC

FTP.IBP.FR
Directory: PUB/AMSTRAD

FTP.DEMON.CO.UK
Directory: PUB/CPM/AMSTRAD
Dieser Server ist spezialisiert auf CP/M-Software.

SUNSHINE.INFORMATIK.UNI_WUERZBURG.DE
Directory: PUB/JOSCHO/CPCEMU

BBS:
- Aspects 2:250/107
0044/617920260 – Genesis, the 8bit generation 2:320/220, 0033/139505411

überall abprallte. Jetzt war endlich ein Programm da, bei dem halbwegs menschlich aussehende Spieler auf Tore zuliefen. Zu steuern ist immer der Kicker, der dem Ball am nächsten ist – an diesem Prinzip hat sich bis zu den neuesten Fußballgames kaum etwas geändert.

Highway Encounter (Spectrum, CPC, C-64) war wohl das erfolgreichste Spiel von Vortex Software. Es bietet für ein Ballergame ein ungewöhnliches Spielprinzip mit ausgefallener Perspektive und Steuerung: gewöhnungsbedürftig, aber fesselnd. Und es gibt eine schöne Schlußsequenz, wenn man es ganz durchgespielt hat!

Aus demselben Haus kommt **Deflektor** (Spectrum, CPC, C64). Ein Laserstrahl muß durch Verdrehen von Spiegeln zum Ziel gesteuert werden, vorbei an vielen Hindernissen. Bis heute ist dieses Spielprinzip of kopiert, aber nie erreicht worden – zuletzt in einem sonst eher schwachen Werbe-PC-Spiel des Auswärtigen Amts, das den schönen Titel "Außenpolitik zum Anfassen" trägt. Fast alle Vortex-Spiele, die je erschienen sind, befinden sich auf unserer CD. Interessierte finden dort auch eine kurze Chronik dieses Softwarehauses.

P47 Thunderbolt (CPC 464)

Encounter (Atari 800)

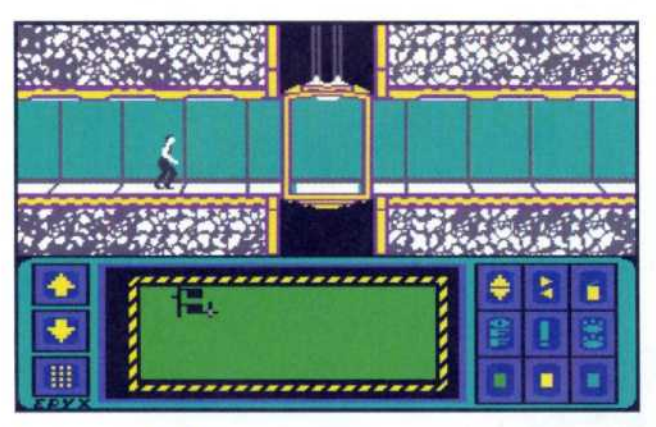
"Stay a while – stay forever." Mit diesen legendär gewordenen digitalisierten Wortfetzen empfing ein verrückter Finsterling den wackeren Geheimagenten von **Impossible Mission** (C64). Auch wenn die Sprache beim Emulator nicht rüberkommt, ist dieses Game Softwaregeschichte. Die Animation – für PC-Verhältnisse nichts Besonderes – galt als revolutionär. Das

All for you ...

Hier noch eine kleine Liste weiterer Klassiker-Games auf der CD, die wir nur stichwortartig ansprechen können. Es handelt sich fast ausnahmslos um Vollversionen früherer Vollpreisgames, die allerdings schon lange nicht mehr im Handel sind.

3D Grand Prix: Autorennen (CPC)
Alien Highway: Nachfolger von Highway Encounter, genau so gut (CPC, Spectrum)
Android I: Roboter-Action (CPC, Spectrum)
Android II: Nachfolger von Android I (Spectrum)
Astrogrover: Putziges Lernspiel mit Grobi aus der "Sesamstraße" (Atari 800)
Biodefense: Aufregendes Geschicklichkeitsspiel mit medizinischem Hintergrund (Atari 800XL)
CIA: Ein deutsches Textadventure mit umdefiniertem Zeichensatz, Zwei-Wort-Kommandos und einer witzigen Story (Atari 800 XL)
Cyclone: Hubschrauber-Action (Spectrum)
Encounter: Eines der ersten vollanimierten 3D-Echtzeit-Ballerspiele, macht trotz der simplen Grafik schnell süchtig (Atari 800)
Flip and Flop: Actionspiel mit wechselnder Perspektive (Atari 800)
Frogger: Einer der erfolgreichsten Spielautomaten der späten siebziger Jahre (Atari 800)
Galaga: Public-Domain-Version eines Ballerspiel-Veteranen – technisch katastrophal, aber das Feeling kommt gut rüber (C64)
Gyroscope: Ein Kreisel muß heil durch einen unebenen Parcours gesteuert werden – sehr gelungener Marble-Madness-Verschnitt (C64)
H.A.T.E.: Actionreiche 3D-Ballerei, empfehlenswert (CPC, Spectrum)
Juice: Klassisches Hüpf-Puzzle nach Qbert-Muster mit fiesen Feindfiguren (Atari 800)
Jumbo Jet: Einer der wenigen zivilen Flugsimulatoren (Atari 800)
Junior Pacman: Nach dem Papa versucht es nun der Sohnemann... (Atari 800)
Pengo: Durch Kistenschieben Geister killen – das Original eines Spiele-Evergreens (Atari 800)
Picnic Paranoia: Ein typisches Automaten-Geschicklichkeitsgame mit niedlicher Grafik: Ameisen versuchen, ein Picknick zu sabotieren, und müssen mit einer Fliegenklatsche daran gehindert werden (Atari 800)
Pole Position: Eines der ersten Autorenn-Spiele, das unzählige Nachahmer gefunden hat (Atari 800)
Qix: Das Original von 1982 – dieses Spiel kennt jeder (Atari 800 XL)
Revolution: Vertrackte Knobelei, eine spezielle Empfehlung von uns (CPC, Spectrum)
Star Raiders: Ein ganz früher Vorgänger von Spielen wie "Wing Commander" – macht viel Spaß, auch wenn es zahlreiche Bedienungstasten auszutüfteln gibt (Atari 800)
Stealth: Perspektivisches Düsenjäger-Ballerspiel (Atari 800)
Super Pacman: Eine Pacman-Version, bei der die Spielfigur über sich selbst hinauswächst (Atari 800)
Super Zaxxon: Klassisches Geschicklichkeits- und Ballervergnügen in Schrägdraufsicht (Atari 800 XL)
Tornado Low Level: Ballerspiel (CPC, Spectrum)
Zap't'Balls: Technisch astreines Actiongame, bei dem Ballons gejagt werden – gewisse Parallelen zu einem erfolgreichen Automatenspiel sind nicht zu verkennen. Sehr zu empfehlen (CPC)

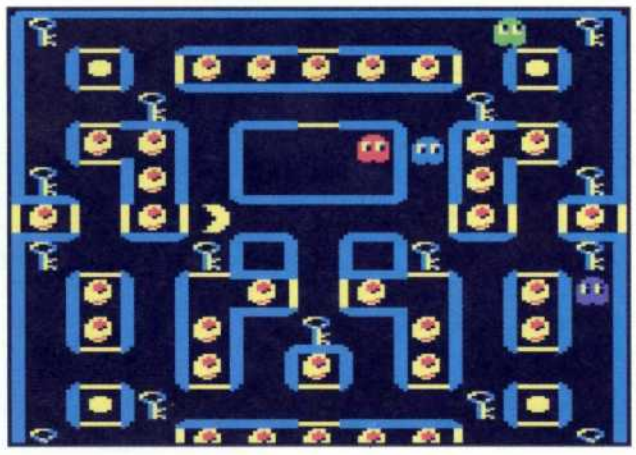
Spiel kann aber auch heute noch Leute in seinen Bann ziehen. Der Adrenalinstoß bleibt nicht aus, wenn der Spieler gerade hektisch einen Raum durchsucht und ein zuvor ganz friedlicher Roboter plötzlich rasant auf ihn zurollt...



Impossible Mission (C64)

Manches neue Computermodell kam nie so richtig aus den Startlöchern, weil ihm die zugkräftige Software fehlte. Deshalb entwickelte man bei Amstrad pünktlich zur Einführung der CPCs gleich eine Reihe passender Spiele. Die meisten hatten den Namen Roland im Titel: eine Hommage an Roland Perry, Amstrad-Projektleiter für den CPC, der innerhalb von 8 Monaten einen kompletten Computer herbeizauberte, nachdem Amstrad von dem Plan abgerückt war, einen C64-Clone zu produzieren. Die meisten dieser Spiele sind heute nur noch für echte Nostalgiker interessant, aber **Roland in Time** (CPC) ist mehr als einen Blick wert – trotz der für heutige Verhältnisse schwachen Grafik. Das Spielprinzip entspricht ziemlich genau dem von "Jet Set Willy", einem Spiel, das bis heute Kult-Status hat. Exaktes Timing und pixelgenaue Plazierung der Spielfigur waren bei den damaligen Jump'n'Runs gefragt. Und wer endlich herausgefunden hat, wie man einen schwer erreichbaren Diamanten ergattert, wird merken, daß das vielleicht doch befriedigender sein kann, als eine Horde "lebensecht" gerenderter Mutanten niederzumetzeln ...

Head over Heels (Spectrum) ist wohl ein perfekter Vertreter der Gattung "3D-Games in Schrägdraufsicht", die mit Knight Lore ihren Anfang genommen hat. Auch hier müssen zahllose Räume durchquert werden, bis man in jedem Königreich eine Krone gefunden hat. Zwei Hauptfiguren mit unterschiedlichen Eigenschaften, die geschickt kombiniert werden müssen,



Super Pacman (Atari 800)

und eine besonders detaillierte Grafik machen "Head over Heels" noch besser als die Vorbilder.

Schabernack in der Schule: Mikie (C64)

Im Gegensatz zu den meisten neueren Prügelgames geht es bei **The Way of the Exploding Fist** (C64), das als erstes Kampfsportspiel den großen Durchbruch schaffte, unblutig und technikbetont zu. Die richtige Verteidigung zu jedem Angriff spielt eine große Rolle. Es ist wichtig, den Gegner auszutricksen.

Die kurzen Schlaglichter auf diesen Seiten erheben nicht den Anspruch, die Spieleszene der achtziger Jahre umfassend zu beschreiben. Sie stellen auch keine repräsentative Auswahl der besten Games dar. Vielmehr sollen sie Euch einfach Lust machen, mit Hilfe der Emulatoren in den alten Sachen zu stöbern und den Computerspaß der "Goldgräberzeit" neu zu entdecken. ❑

al

Alles, was Recht ist ...

Die Sache mit der Downloaderei von Programmen aus Mailboxen und von Internet-Servern hat einen bekannten Haken: Wer kommerzielle Spiele "saugt", von denen er für das jeweilige Ursprungssystem kein Original erworben hat, tut etwas Illegales. Der Softwareanwalt Günter Freiherr von Gravenreuth, der den Verband der Unterhaltungssoftware Deutschlands betreut, hat uns allerdings mitgeteilt, daß weder er noch der Verband heute noch Raubkopierer wegen Kopien von Software für C64, CPC, Spectrum oder noch ältere Systeme verfolgen würden. Eine Ausnahme gibt es nur insofern, als bereits begonnene Verfahren zu Ende gebracht werden. Gegen gewerbsmäßge Kopierer wird allerdings weiterhin vorgegangen. Außerdem kann Freiherr von Gravenreuth nur für sich und den VUD sprechen.

WICHTIG: Wer in den Klassikerspielen auf unserer CD Hinweise und Intros von Cracker-Gruppen entdeckt, sollte nicht meinen, daß wir mit der Raubkopierkultur sympathisieren würden. Etliche der früheren Spiele, die wir verwenden dürfen, lagen im Original leider nur als kopiergeschützte Boot-Disketten vor. Da wir für die Emulatoren nur ungeschützte Einzeldateien brauchen konnten, mußten wir hier und da notgedrungen zu gecrackten Piratenversionen greifen. Laßt Euch davon aber bitte nicht beirren und ignoriert die entsprechenden Piratengrüße einfach – OK?

Geplauder

Auf den Newsboards des Internet sind die Emulatoren, die Ihr auf unserer CD findet, vor allem in folgenden Brettern ein Thema:

COMP.EMULATORS.MISC
COMP.EMULATORS.CBM
COMP.SYS.AMSTRAD.8BIT
COM.SYS.SINCLAIR

Juice (Atari 800)

CD-Legende

Das ist auf der Silberscheibe

Für Ihren Computer

1: Boppin, Verzeichnis \APOGEE\BOPPIN

Ausgewählte Shareware-Spiele aus verschiedenen Quellen, Verzeichnis \SHARE:

2: 3D-Pitfall, Verzeichnis \SHARE\3DFALL
3: Andromedas Erbe, Verzeichnis \SHARE\ANDROMED
4: Bananoid, Verzeichnis \SHARE\BANANOID
5: Bard's Quest 1, Verzeichnis SHARE\BQUEST
6: Break In, Verzeichnis \SHARE\BREAKIN
7: Bubble Blob, Verzeichnis \SHARE\BUBBLOB
8: Combat Zone, Verzeichnis \SHARE\CZONE
9: Descent, Verzeichnis \SHARE\DESCENT\DESCENT
Mit Trainer-Patch, Verzeichnis \SHARE\DESCENT\DES_TRAI
10: Dr. Rudy, Verzeichnis \SHARE\DR_RUDY
11: Electranoid, Verzeichnis \SHARE\ENOID
12: Escape from Ragor, Verzeichnis \SHARE\RAGOR
13: Excelsior, Verzeichnis \SHARE\EXCELSIO
14: Gemstones II, Verzeichnis \SHARE\GEM
15: Helious, Verzeichnis \SHARE\HELIOUS
16: Heretic, Verzeichnis \SHARE\HERETIC
Mit Levelkarten, Verzeichnis \SHARE\HER_MAP
17: Highway Hunter, Verzeichnis \SHARE\HIGHHUNT
18: Jazz Jackrabbit's Holiday Edition, Verzeichnis \SHARE\JAZZXMAS
19: Krypton Egg, Verzeichnis \SHARE\KRYPTON
20: Nitemare 3-D für DOS, Verzeichnis \SHARE\NITE_DOS
21: Nitemare 3-D für Windows, Verzeichnis \SHARE\WINDOWS\N3D-WIN
Installation: unter Windows das Programm N3WUNR.EXE im angegebenen Verzeichnis der CD aufrufen.
22: 1994 Pool, Verzeichnis \SHARE\BILLARD
23: Popcorn, Verzeichnis \SHARE\POPCORN
Mit residentem Brems-Schalter, Verzeichnis \SHARE\POPCORN\POPSW
24: Repton, Verzeichnis \SHARE\REPTON
25: In Search of Dr. Riptide, Verzeichnis \SHARE\RIPTIDE
26: R.U.L.E., Verzeichnis \SHARE\RULE
27: Sentoo, Verzeichnis \SHARE\SENTOO
28: Segelflug-Simulator, Verzeichnis \SHARE\SFS_SW
29: Shih Dao für Windows, Verzeichnis \SHARE\WINDOWS\SHIDAO
Installation: unter Windows das Programm SETUP.EXE im angegebenen Verzeichnis der CD aufrufen.
30: Sinaria 1, Verzeichnis \SHARE\SINARIA
31: Slob Zone, Verzeichnis \SHARE\SLOBZONE
Mit Levelkarten, Verzeichnis \SHARE\SLOBMAP
32: Stripoid für Windows, Verzeichnis \SHARE\WINDOWS\STRIPOID
Ausführen: unter Windows STRIPOID.EXE im angegebenen Verzeichnis der CD aufrufen. Installieren: mit Windows-Programm- oder Dateimanager SETUP.EXE im CD-Verzeichnis \SHARE\WINDOWS\STRIP_IN aufrufen.
33: Time Hunters, Verzeichnis \SHARE\THUNT
34: VR Slingshot, Verzeichnis \SHARE\VRSLING
Läßt sich nur mit Joystick spielen.
35: Wild West, Verzeichnis \SHARE\WILD_WES
36: Win-Color-Star 2000, Verzeichnis \SHARE\WINDOWS\WINCOLOR
Installation: unter Windows das Programm SETUP.EXE im angegebenen Verzeichnis der CD aufrufen.

Große Kollektion von Jürgen Egeling Computer, Verzeichnis \JEC:

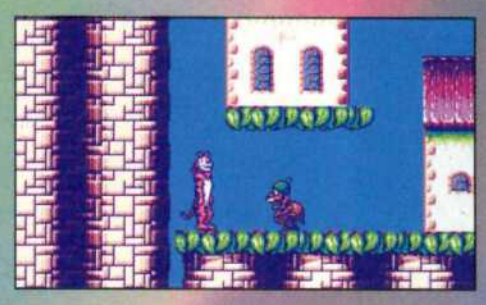
37: Argo Checkers, Verzeichnis \JEC\ARGO
38: Baron Baldric, Verzeichnis \JEC\BALDRIC
39: Brainstorm, Verzeichnis \JEC\BRNSTORM
40: Brix, Verzeichnis \JEC\BRIX
41: Chinese Checkers, Verzeichnis \JEC\CHINESE
42: Color Wizard, Verzeichnis \JEC\COWIZARD
43: Cyber Puck, Verzeichnis \JEC\CYBERPUK
44: Dschump, Verzeichnis \JEC\DSCHUMP
45: Fintris, Verzeichnis \JEC\FINTRIS
46: Flying Tigers, Verzeichnis \JEC\TIGERS
47: Gateworld, Verzeichnis \JEC\GATEWRLD
48: God of Thunder, Verzeichnis \JEC\GOTHUNDR
49: Hexxagon, Verzeichnis \JEC\HEXXAGON
50: Jetpack, Verzeichnis \JEC\JETPACK
51: Megatron, Verzeichnis \JEC\MEGATRON
52: Nite Raid, Verzeichnis \JEC\NITERAID
53: Outer Ridge, Verzeichnis \JEC\OUTRIDGE
54: Phage Fight, Verzeichnis \JEC\PHAGE
Läuft nur, wenn man vorher zwei Original-SoundBlaster-Treiber startet – bitte Hinweistext auf der CD beachten.
55: Phylox, Verzeichnis \JEC\PHYLOX
56: Picture Puzzle, Verzeichnis \JEC\PICTPUZZ
57: Pref Club, Verzeichnis \JEC\PREFCLUB
58: Rallo Gump, Verzeichnis \JEC\RALLO
59: Redhook's Revenge, Verzeichnis \JEC\REDHOOK
60: Rollin, Verzeichnis \JEC\ROLLIN
61: Shards, Verzeichnis \JEC\SHARDS
62: Skyroads, Verzeichnis \JEC\SKYROADS
63: Sound Club, Verzeichnis \JEC\SOUNDCLB
Ein Kompositionsprogramm, das auch aus Nicht-Wavetable-Soundkarten tolle Instrumentenklänge herausholt.
64: Squarez de Luxe, Verzeichnis \JEC\SQUAREZ
65: Starfire, Verzeichnis \JEC\STARFIRE
66: Star Hammer 1.11, Verzeichnis \JEC\STHAMMER
67: Tubes, Verzeichnis \JEC\TUBES
68: World Quest, Verzeichnis \JEC\WQUEST

Mad-Data-Kollektion, Verzeichnis \MADDATA:

69: Bars, Verzeichnis \MADDATA\BARS
70: Bump and Bomp, ASM-special-Vorabversion, Verzeichnis \MADDATA\BUMPBOMP
Diese Programmversion ist nicht als Shareware freigegeben.
71: Time for Fantasy, Verzeichnis \MADDATA\TFANTASY

Das Verzeichnis (WERB enthält eine Auswahl der besten aktuellen Werbespiele – es handelt sich um Spiele professioneller Gestaltung, die für Produktwerbung oder Öffentlichkeitsarbeit eingesetzt werden:

72: Abenteuer im Wald, Verzeichnis \WERB\WALD
73: Cleanman, Verzeichnis \WERB\CLEANMAN
Shareversion des Scotch-Adventures, benutzt spezielle VESA-Grafikmodi, evtl. VESA-Treiber erforderlich!
74: Crazy Circus, Verzeichnis \WERB\CIRCUS
Das neue Sparkassen-Adventure von Ad Games besticht durch urkomische Cartoon-Einlagen und flapsige Dialoge. Auf der CD findet Ihr eine Demo-Version mit vier Schauplätzen. Die Vollversion gibt es für 34 DM bei der Kreissparkasse Reutlingen (BLZ 640 500 00, Kto.-Nr. 6 79 57, bei Überweisung Adresse angeben).
75: Das Erbe, Verzeichnis \WERB\DASERBE
76: Dunkle Schatten, Verzeichnis \WERB\SCHATTEN
Ein Point-and-Click-Adventure mit hochaktuellem Inhalt: Es geht um Ausländerfeindlichkeit und Toleranz. Auftraggeber für das Art-Department-Spiel ist das Bundesministerium des Innern.
77: Tony & Friends in Kellogg's Land, Verzeichnis \WERB\KELLOGG



In dem knuffigen, einsteigertauglichen Jump'n'Run von Rauser Advertainment treten die Figuren der Kellogg's-Produkte als putzig animierte Helden auf. Kunterbunte, hübsche Grafik, ordentliche Steuerung und eine fröhliche Musikbegleitung über SoundBlaster zeichnen das Spiel aus.
78: Skyworker, Verzeichnis \WERB\SKYWORK
Ein Management-Adventure von Art Department mit schön gemalter Grafik und eingebetteten Zwischenspielen. Thema: Arbeiten und Leben in Sky City, einer Stadt der Zukunft. Der Auftrag für das Spiel kam vom Bundesministerium für Wirtschaft.
79: Wissoll Circus Trophy, Verzeichnis \WERB\WISSOLL
80: Captain Zins, Verzeichnis \WERB\ZINS

Demo eines marktgängigen Vollpreisspiels:

81: Das Amt, Verzeichnis \AMT
Die spielbare Demo-Version des humorvollen weißblauen Management-Games von Greenwood führt Euch in ein verschlafenes bayerisches Provinznest.
Dieses Spiel legt zwar einen "Anker" auf der Festplatte ab, läuft aber ansonsten CD-gestützt. Außerdem benutzt es die Audio-Tracks 2 bis 5. Wer auf leicht überzogene Volksmusik-Attacken mit heftigen Zahnschmerzen reagiert, sollte Track 4 unter allen Umständen meiden! Übrigens: Die Intro des Spiels stellt zusammen mit dem automatisch abgespielten Sprachtrack ein nettes kleines Feature über bayerische Eigentümlichkeiten dar.

Emulatoren klassischer 8-Bit-Heimcomputer, Verzeichnis \EMULATOR:

Wir empfehlen, das Emulatorenpaket komplett in ein Verzeichnis \EMULATOR\ auf Eurer Festplatte kopieren zu lassen. Es wird dort zusammen mit allen Original-Spielen nur insgesamt 17,5 MByte belegen.
82: Xformer 2.51, Verzeichnis \EMULATOR\ATARI1
Über die .BAT-Dateien wird der Emulator mit den jeweiligen virtuellen Disketten aufgerufen. In \EMULATOR\ATARI1\DEUTSCH befindet sich eine Version 2.0 mit deutscher Tastaturbelegung.
83: Atari-Double-Density-Disk-Leser, Verzeichnis \EMULATOR\ATARI1\ATARIDSK
84: Utility zum Koppeln des Atari mit dem PC, Verzeichnis \EMULATOR\ATARI1\SIO2PC
85: Utility zum Koppeln des PC mit einer Atari-Floppystation, Verzeichnis \EMULATOR\ATARI1\SIOCOPY
86: Atari-800XL-Emulator, Verzeichnis \EMULATOR\ATARI2
87: C64S, Verzeichnis \EMULATOR\C64S
Die verschiedenen Spiele werden mit den .BAT-Dateien an den Emulator übergeben.
88: Verschiedene Utilities zum Arbeiten mit den C64-Emulatoren, Verzeichnis \EMULATOR\C64TOOLS
89: CPC-Tastaturplan, Verzeichnis \EMULATOR\CPC_KEYS
(anschauen und ausdrucken mit jedem Bildverarbeitungsprogramm)
90: CPCEMU, Verzeichnis \EMULATOR\CPCEMU
91: CPE, Verzeichnis \EMULATOR\CPE
92: Personal C64, Verzeichnis \EMULATOR\PC64
93: PJPP, Verzeichnis \EMULATOR\SPECTRUM\JPP
Dieser Emulator arbeitet nur in der angegebenen Pfadstruktur, sofern man die Initialisierungsdatei nicht ändert.
94: Z80, Verzeichnis \EMULATOR\SPECTRUM\Z80
95: Anmerkungen, Infos, Credits und ein Interview zum Thema „Heimcomputerspiele und Emulatoren", Verzeichnis \EMULATOR\TEXTE
96: Die Vortex-Story, Verzeichnis \EMULATOR\VORTEX

Tools und Hilfsmittel, Verzeichnis \TOOLS:

97: Audio-CD-Spieler, Verzeichnis \TOOLS\AUDIO_CD
Dieser nette Shareware-Player von Thomas Lademann spielt Audio-Tracks von CDs im CD-ROM-Laufwerk Eures Computers.
98: Cheat-Sammlung, Verzeichnis \TOOLS\CHEAT100
Die Shareversion einer Datenbank mit Mogeltips für die unterschiedlichsten Spiele.
99: Game Wizard 2.5, Verzeichnis \TOOLS\GAMWIZ25
Das legendäre Werkzeug der Spieletrickser in einer Shareversion.
100: List 9.0C (Shareversion), Verzeichnis \TOOLS\LIST
Eines der komfortabelsten Textleseprogramme auf dem Markt.
101: McAfee's VirusScan 2.11, Verzeichnis \TOOLS\VIRUSCAN
Ein bewährter Helfer zum Durchsuchen des Programmbestands nach eventuellem Virenbefall.
102: PV 2.50 (Shareversion), Verzeichnis \TOOLS\PV
Pfiffiger Bildbetrachter und Formatkonverter von Wolfgang Wiedmann.
103: Save-Game-Patcher, Verzeichnis \TOOLS\SGPATCH
Das geeignete Werkzeug zum Manipulieren abgespeicherter Spielstände, für viele Bestsellerspiele und einige Shareware-Games geeignet.

Sonstiges:

104: MSCDEX 2.23, Verzeichnis \MSCDEX
Microsoft-CD-ROM-Erweiterung für DOS, ersetzt ältere Versionen.
105: BI2-Scenery-CD-Update, Verzeichnis \UPDATE
Das korrigierte Update der Battle-Isle-II-Scenery-CD „Das Erbe des Titan" ist ein Nachtrag zur ASM special 27.

Achtung: Die Programme 29, 32 und 36 müssen von Windows aus installiert und auf der Festplatte eingerichtet werden, danach lassen sie sich vom Programm-Manager aus starten. Spiel 32 kann vom Programm- oder Dateimanager aus auch direkt auf der CD gestartet werden.

Terry Pratchett's

DISCWORLD®

Erhältlich für PC & PC CD ROM

Mit deutschem Bildschirmtext und deutscher Anleitung

Erleben Sie die Scheibenwelt!

Von einer gewaltigen kosmischen Schildkröte wird sie durchs All getragen, und Magie macht auf Ihr das Unmögliche zum Alltäglichen.

PERFECT 10 productions

TWG

„Like a VEGA"

Macron, München

Multimedia für jedermann: Die VEGA VIDEO ist nämlich nicht nur ein hochauflösender Graphikbeschleuniger für alle Windows-Anwendungen, sondern auch ein Video-Beschleuniger für Windows, MPEG und VideoCD. Und das zu einem geradezu erotischen Preis-Leistungsverhältnis! Damit ermöglicht die VEGA VIDEO das Abspielen von VideoCDs und MPEG-Dateien ab sofort auf jedem PC*. Höchst begehrenswert für Multimedia, effektvolle Präsentationen und Spiele. Und leicht zu kriegen – bei Ihrem SPEA-Händler ganz in der Nähe.

*PCs mit PCI-Bus

winner SHOWTIME PLUS 3/95

PC PRO RECOMMENDED SHOWTIME PLUS 3/95

PC MAGAZINE EDITORS' CHOICE V7-MERCURY 5/94

USABILITY REPORT WINDOWS V7-MIRAGE P-64 7/94

PC-Windows GUT MEDIA FX 11/94

COMPUTER SHOPPER BEST BUY MIRAGE VL 3/94

PC Direkt EMPFEHLUNG SHOWTIME PLUS 1/95

Computer Bild RECOMMENDED MEDIA FX 3/94 MERCURY PCI 4/94

WINDOWS TOP PRODUKT V7-MIRAGE P-64 4/94

BEST OF BYTE CeBIT 95 PLAY IT

DOS Die PC-Zeitschrift Prädikat Innovative Spitzenleistung 95 SHOWTIME PLUS 2/95

PC-Windows SEHR GUT V7-MERCURY 10/94 P-64 VL/PCI V7-MIRAGE 10/94 P-64 VL/PCI

PC Praxis CeBIT-Innovation SHOWTIME PLUS 3/95

SPEA SOFTWARE AG

SPEA SOFTWARE AG · MOOSSTR. 18
D-82319 STARNBERG · FAX 0 81 51/2 12 58

The Video Wizard™ Logo is a trademark of Avance Logic, Inc.

Sara Lee, fotografiert von Michael Leis